World GAMES

PROGAMES

Canaã

ANO I - Nº 03 - R$ 3,50

Puro Terror

SILENT HILL

Todos os pavores do Survival Horror da Konami do início ao fim



[parasite eve]

パラサイト・イヴ

Tabelas e estratégia completa para o Cinematic RPG da Square

7 897763 571884 >

Editorial

"A fuga da realidade pode ser real ou não, podendo acontecer a qualquer momento com qualquer pessoa." Isso é o que ocorre em Silent Hill, um dos games que mais causou furor entre os gamemaníacos. A Konami mostra um grande desempenho em Silent Hill, criando um storyline intrigante, com muito suspense, terror e ação, além do tradicional toque de criatividade.



O game se passa em uma cidade onde coisas estranhas têm acontecido. Como seu próprio nome diz, é uma cidade tranqüila e pacata. O lugar ideal para o estressado escritor Harry Mason passar as férias com sua filha, Cheryl. Já tarde da noite, nos arredores da cidade, o homem dirige, tendo sua filha dormindo no banco traseiro. Repentinamente, uma motocicleta passa ao lado do carro. Momentos depois, a mesma moto desaparece em meio à neblina. Não há mais nada a ser visto. De repente, um vulto surge do nada, fazendo com que a caminhonete do inconsciente Harry capote.

Quando desperta, sua filha sumira. Não a encontrando nos arredores, segue um vulto que parece ser de sua filha por entre a densa neblina. O que encontra, nem em sua mais terrível história ele seria capaz de imaginar. Muito sangue para todos os lados, com corpos impalados e pendurados nas paredes. Estranhas criaturas aparecem das sombras, cravando suas facas enferrujadas na perna do homem. Ele corre para onde deveria estar a saída, encontrando somente uma grande grade que não estava lá antes. Sem saída, os pequenos seres logo o cercam. A dor das lâminas sendo enterradas em suas pernas era demais para seu corpo acidentado. No instante seguinte, a consciência o abandonava...





É então que Harry acorda, diante da policial Cybil Benett. Teria sido tudo aquilo um sonho? Se realmente fosse um sonho, onde estaria sua filha? Não, não podia ter sido um sonho. Não haviam ferimentos em suas pernas. Mas tudo pareceu tão real... E por que diabos uma cidade tão grande estaria abandonada daquela forma? São respostas que o escritor terá de procurar por si só...

Você confere a estratégia completa deste grande título da Konami, com localização de itens e alguns itens secretos de pós-jogo.

Além de Silent Hill, você confere também o Cinematic RPG da Square: Parasite Eve. Toda a trama que envolve elementos científicos e mitos urbanos do cotidiano é desvendada em nossas páginas. Você conhecerá a novata policial Aya Brea e suas desventuras que envolve outros personagens. Entre estes, estão o seu parceiro, Daniel "Bo" Dollis; o filho de Daniel, Ben; o chefe de polícia, Douglas Baker, além de outros.

A história começa a pegar fogo (literalmente) quando Aya vai assistir a uma ópera e, no palco, uma bela mulher, Melissa Pearce, mira seus olhos. Repentinamente, todos começam a entrar em combustão espontânea — menos Aya. Uma criatura toma conta do corpo de Melissa, e autodenomina-se... Eve. Quem será esta criatura, capaz de controlar as mitocôndrias de qualquer ser vivo. E quais são os seus objetivos? São questões das quais você terá as respostas em nossa estratégia com traduções de diálogos importantes.

Para completar, se você tem a versão japonesa do game, poderá conferir também as tabelas com todos os itens.





ÍNDICE

SILENT HILL

CONCEITOS BÁSICOS

Os comandos

Para começar, vamos a uma breve explicação dos comandos, que vão de extrema importância durante o game, logicamente.

Os inimigos vão cair investindo com tudo, mas pelo fato deles não "pensarem" tanto antes de atacar, você terá uma possibilidade de escapar e atacar failmente. Quando um inimigo vier com tudo para cima de você, aperte e mantenha **L1** ou **R1** para que Harry ande para um dos lados (**L1** fará o personagem andar para o lado esquerdo, enquanto **R1** fará ele andar para o lado direito... se estiver de frente para a tela, os lados se invertem). Se você pretende virar rapidamente, aperte e mantenha os dois botões pressionados.

O botão **L2** serve para usar o ponto de vista de Harry, basta pressionar e manter pressionado para uma melhor visualização do lugar no qual se encontra. Para isso, basta olhar para um dos lados.

O botão **R2** serve para ficar em posição de ataque (quase a mesma coisa de Resident Evil), quando estiver com alguma arma na mão. Estando armado, aperte **X**, sem soltar **R2**, para atacar.

Para correr, basta manter □ pressionado e se guiar para qualquer direção. O botão **X** também server para examinar ou abrir portas, pegar itens etc.

O botão ▲ serve para mostrar o mapa das localidades em que se encontra, mas ele só será mostrado se você pegar o mapa do lugar (obviamente). O botão O será usado para acender ou apagar a luz da lanterna de Harry (que ele pega um pouco depois do começo do game).

O botão **Select** serve para acionar o inventário de seu personagem. Lá você poderá equipar armas ou usar itens para curar o status de Harry (basta escolher o item colocando para ← ou →) . É possível entrar dentro do Options para re-configurar os comandos do controle e ajustra outras coisinhas presentes lá. Além disso, você também pode entrar no mapa. Use **X** para confirmar e □, O ou ▲ para sair. Apertando **Start** você simplesmente pode pausar o game, ou mesmo cortar cenas em CG.

Tipos de Dificuldade

O game possue três dificuldades que são elas:

Easy - poucos monstros para se enfrentar e pouca perda de life. Quatro dos cinco finais disponíveis. Uma caixa de balas dá trinta tiros .

Normal - "**Next Fear Mode**"- mostros normais, balas normais, e os danos causados aumentam pouca coisa (seria o normal). Você pode pegar as "Fear Weapons" neste modo. Todos os cinco finais ficam disponíveis. Uma caixa de munição equivale a 20 (para a pistola).

Hard - muitos monstros, dano muito elevado, poucas balas... Recomedado apenas para os jogadores experientes que gostam de encarar desafios super difíceis. Jogando nesta dificuldade, as armas e os finais extras também estão disponíveis. Este modo também é mais assuatador que os outros, uma ou outra surpresinha pode pintar em certos lugares. As caixas de munição, para a pistola, dá 15 tiros. Beleza!

Os tipos de finais e como conseguir as armas....

A melhor coisa do jogo fica mesmo por conta dos finais. O game possui cinco finais diferentes, sendo um deles "algo nada a ver" com o que se passa na cidade de Silent Hill, mas mesmo assim é bem interessante e libera mais uma arma secreta do game. Para que os finais sejam diferentes, basta você realizar funções diferentes no decorrer do game, como por exemplo, salvar alguém muda completamente o final do game; caso deixa tal pessoa morrer, o final também vai mudar. Durante a estratégia, você vai conferir descrições de lugares onde pode pegar certas "coisinhas" que vão ajudá-lo a mudar o final. Essas "coisinhas" podem ser usados em luagres diferentes e variados, portante basta ser atencioso e persistente em sua procura.

Para encontrar armas secretas, será obrigatório que você vasculhe cada canto e lugar da cidade (tá bom, nem tanto assim). Certas armas são encntradas pelo caminho, mas nem todas elas podem ser coletadas logo de cara. Algumas armas vão aparecer conforme seu desempenho no game (uma tela de status vai ser mostrada no final do game, e é lá que você vai saber que tipo

de arma pode pegar quando jogar novamente usando as irnformações registradas no seu Memory Card). Certas armas podem aparecer ao mesmo tempo na tela final de status, sendo que apenas uma delas pode ser pega por jogada (um exemplo é a serra elétrica e a britadeira). Não estamos dando a localização de todos os pontos onde você pode encontrá-las, mas vai ser bem mais fácil, pois o game não apersenta tantas complicações, isto é, se não contar os textos em inglês que necessitam de uma boa interpretação (uma complicação para quem não domina ou conhece o básico desta língua).

Por fim, você será capaz de pegar uma (talvez até duas) armas por jogada, claro que nos referimos a aquelas que vão ser mostradas na tela de status no final do game. Para que estas armas apareçam, jogue na dificuldade **Normal (Next Fear Mode)** para que não haja dúvidas. Caso jogue no Easy, você não poderá contar com a possibilidade de ver todos os finais (antes que esqueçamos, quando nos referimos a ver todos os finais, não significa que "todos" eles vão ser mostrados; você verá apenas um deles, de acordo com o que você fez no game...).

Os personagens

Harry Mason

Idade: 32

Ocupação: Escritor

Perdeu sua mulher em um desastre, que deixou uma grande sombra de tristeza em sua alma. Sua filha é a única coisa que dá sentido à sua vida. Ele veio a Silent Hill em férias com a filha, sem saber que eventos bizarros o esperavam. Esse é o começo da história onde Harry terá que desvendar todos os mistérios da cidade e resgatar sua filha das garras maléficas que a prendem. A certo ponto da história, ele pensa estar ficando louco, mas tudo pode acontecer perante seu olhos.

Cheryl Mason

Idade: 7

Ocupação: Filha de Harry

Ela perdeu sua mãe muito jovem, e vive com o pai. Ela é uma criança normal e partiu para as férias junto com o pai em Silent Hill, mas infelizmente um acontecimento irá mudar sua vida para sempre...

Cybil Bennett

Idade: 22

Ocupação: Policial

Ela é uma oficial que patrulha as proximidades da cidade de Silent Hill. Uma ligação repentina faz com que ela passe a investigar os acontecimentos ocorridos na cidade. Ela também é uma das peças principais para que a história termine bem.

Dahlia Gillespie

Idade: Velha?!

Ocupação: Desconhecida

Uma mulher estranha que Harry conhecerá na igreja da cidade. Pessoas dizem que seu filho morreu num incêndio ocorrido a muito tempo, e ela ficou estranha desde então. Apesar de ser bem esquisita, ela ajudará e dará informações para o desenrolar da trama.

Dr. Kaufmann

Idade: Desconhecida

Ocupação: Doutor

Harry topará com ele num hospital, segurando uma arma contra um monstro morto. Ele adormeceu (ou alguém o fez dormir) e quando acordou, a cidade já não era mais a mesma. Mesmo não aparentando saber o que houve, seu envolvimento com os acontecimentos são maiores do que parecem e ele é outra peça essencial para o final da história.

Lisa

Idade: Desconhecida

Ocupação: Enfermeira

Ela estará escondida no hospital, quando tudo mudar completamente, ela vai aparecer muitas vezes durante o jogo. Ela está muito assustada e não sabe o que está acontecendo, aparentemente...

Alessa

Idade: Desconhecida

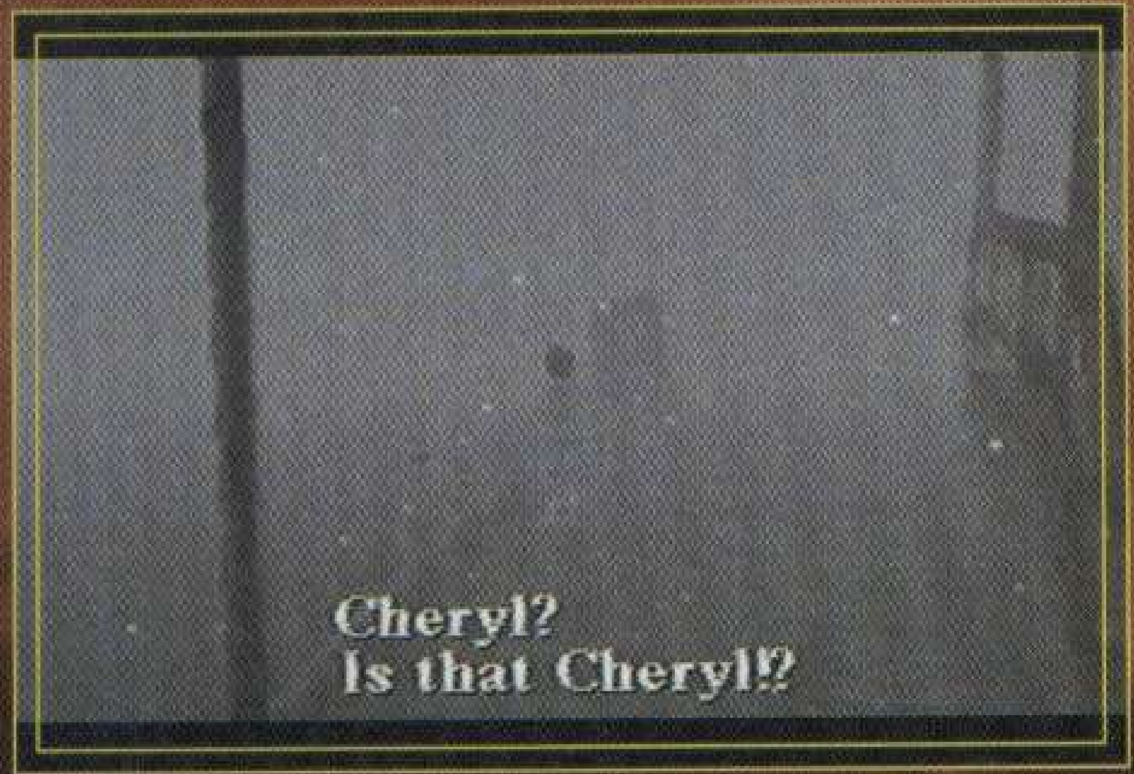
Ocupação: Desconhecida

Alessa é a chave de todo o mistério da cidade de Silent Hill. Harry correrá atrás dela durante boa parte do jogo, ao saber de sua existência.

Hora do pesadelo...



O jogo começa com você acordando no carro, depois do acidente, ao sair você vai ver uma pequena cena onde Harry está pensando por onde estará Cheryl; ele sai a procura da filha.



Você vê alguém muito parecido com Cheryl em meio a névoa, correndo. Vá atrás dela e você vai entrar em uma espécie de beco.



Entre pelo beco a dentro e atravesse o portão onde está escrito, "beware of dog". Então continue avançando até encontrar...



... outro portão. Quando atravessa-lo, a escuridão vai pairar quando entrar pelo beco, obrigando Harry a ascender um fósforo.



Continue até chegar ao beco sem saída, lá Harry vai ver um corpo terrivelmente mutilado e preso com uma corrente na grade. Vasculhando o lugar, pequenas criaturas, uma espécie de zumbi,...

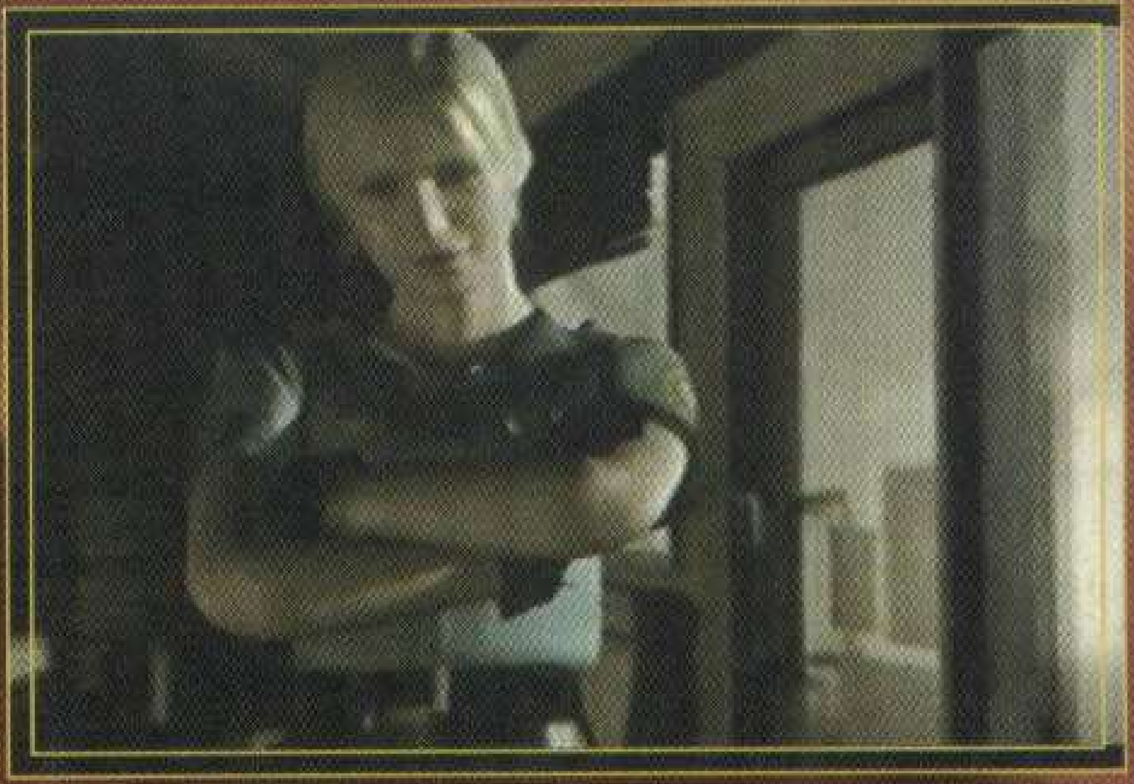


... vão sair do nada e atacar Harry que não pode lutar pois está sem armas. Não adianta correr e retornar para o portão por onde entrou, ele simplesmente está trancado! Sua única saída é a morte!

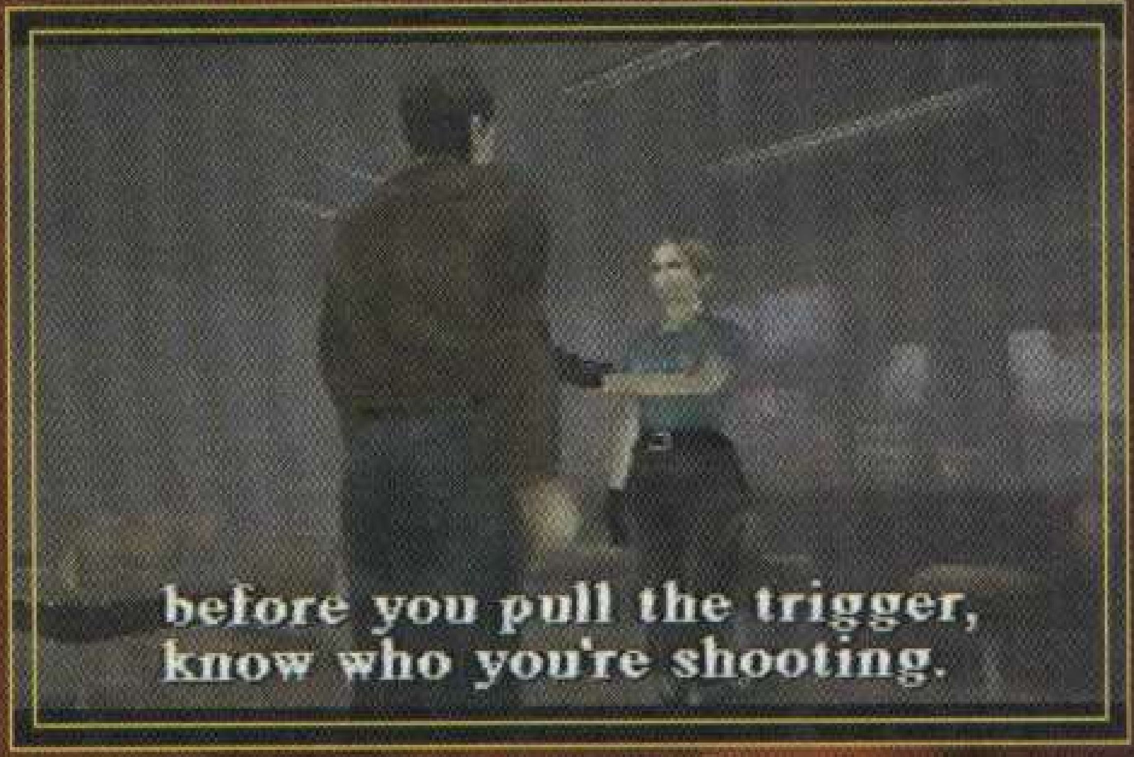
A cafeteria



Harry vai acordar, assustado, na cafeteria depois de ter sido atacado pelos zumbis anões. Despertando do pesadelo, ele encontra, pela primeira vez, a policial Cybil, que pergunta o que você faz em Silent Hill.



Depois de uma breve conversa Cybil diz que vai sair da cidade e buscar reforço policial, mas Harry quer ficar para procurar sua filha, vendo que Harry não possue armas, ela entragará a pistola para você se proteger.



Ande pela cafeteria e pegue os itens presentes em cima do balcão, (2 health drink, mapa da cidade, uma lanterna...



... faca de cozinha) e salve o progresso no Save point, que neste game é representado por um caderno de anotações.

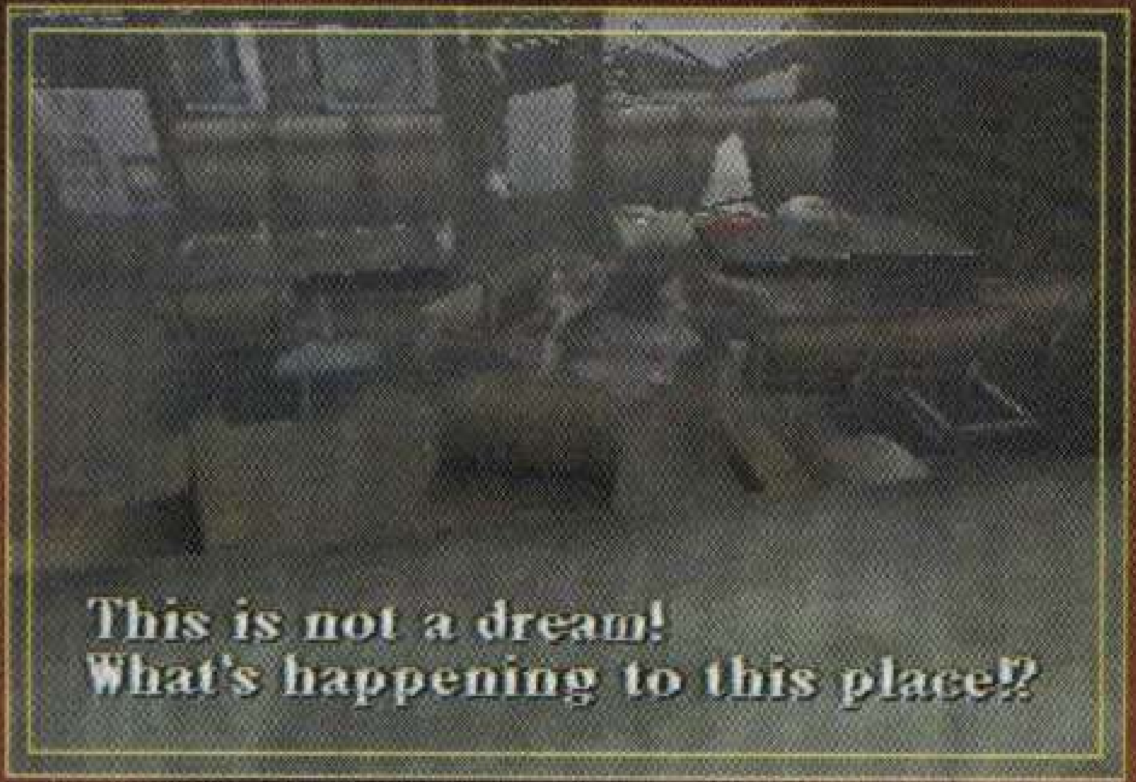


Depois de pegar todos os itens e salvar seu progresso, pegue

a arma, dirija-se para a porta e você vai ver uma estranha cena com o rádio, dar seqüência na história.



O rádio vai começar a emitir uns sons estranhos, estática. Cacos de vidro se espalham quando uma criatura entra pela vidraça. Acabe com ela rapidamente, desviando-se sempre que puder (os ataques dos bichos causam dano muito maio depedendo da dificuldade).



Acabando com a criatura alada, pegue o rádio e saia para as ruas de Silent Hill, tendo sua arma em mãos. ***Obs.:*** o rádio vai emitir sons estranhos, indicando que há inimigos por perto.

Loja de conveniência



Quando você estiver na rua, cheque o mapa e siga para a Bachman Street nas proximidades da loja de conveniência. Mas antes, pegue munições na cadeira ao lado da cafeteria, em cima do banco.



Seguindo para a "convenience store" na parte que tem o lado virado para a rua Bachman, existe uma porta.



Entre por ela e pegue 3 health drinks e um first aid kit próximo ao Save point. ***Obs.:*** jogando no modo Next Fear, dentro da "convenience store" existe a "Channeling stone" (boa mas apenas para o final). Esta pedra, sendo usada nos lugares corretos, pode abrir um outro final para o jogo além dos quatro já existentes.



Depois disso continue ao norte pela rua Bachman (mantenha-se do lado esquerdo da rua como aparece no mapa), e você irá encontrar um carro quebrado. Se você examina-lo irá pegar outro Health drink. Depois de fazer isso retorne para aquele beco que voê entrou no começo (está marcado no mapa).

Voltando ao pesadelo: O beco!



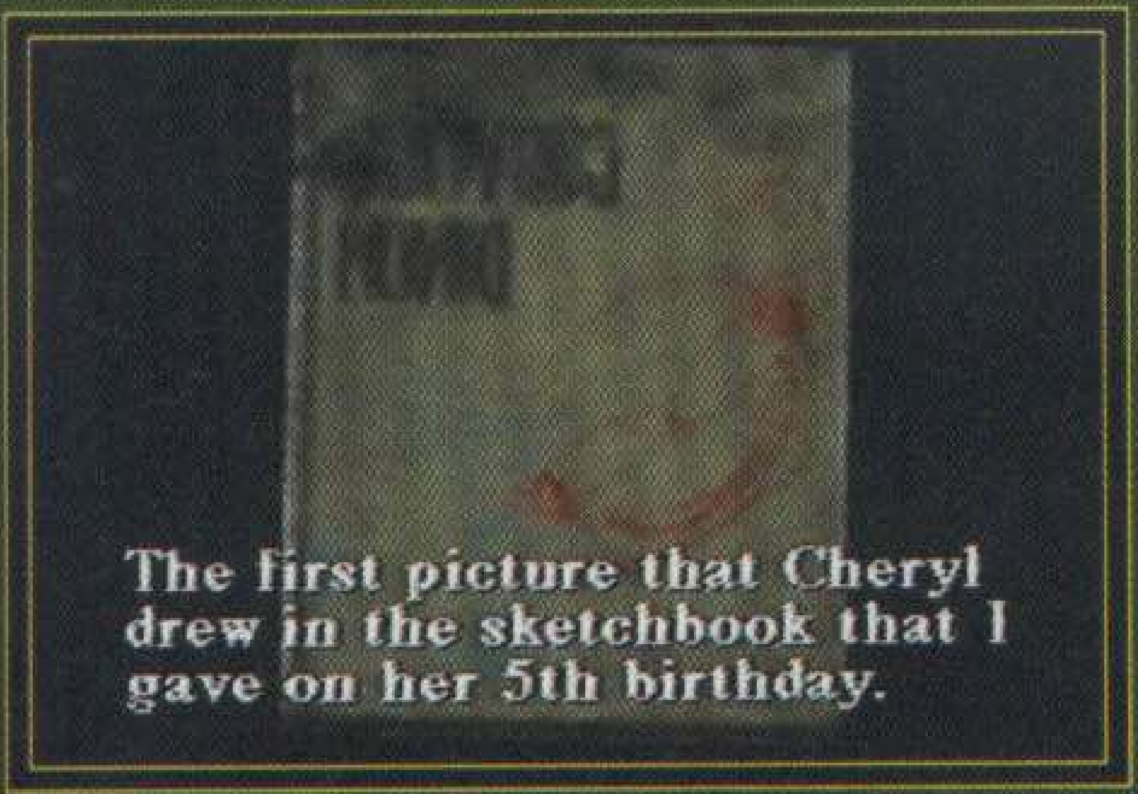
Quando você saiu da cafeteria, o mapa mostrou para onde deve ir. ***Obs.:*** tome um extremo cuidado com os inimigos que vão aparecer; eles ficam por sua conta!



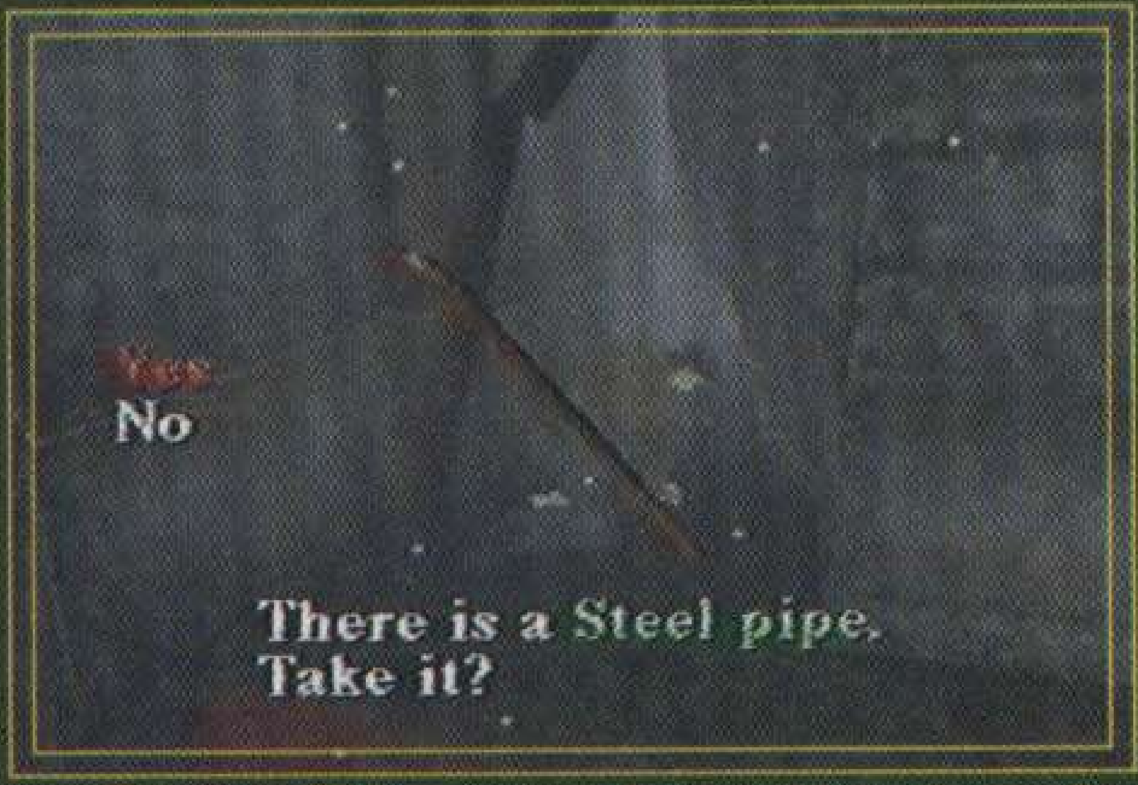
Neste ponto está o beco, no qual você entrou no começo do jogo procurando por Cheryl (para não se perder, utilize-se do mapa). Avance pelo beco e atravesse o portão,...



... continuando em frente; você pode encontrar caixas de munição no caminho e mais adiante, no final do beco, encontrará uma folha de papel no chão dizendo "Para escola". Perto da folha, você encontra também um caderno que pertence à filha de Harry, ele reconhece por causa...

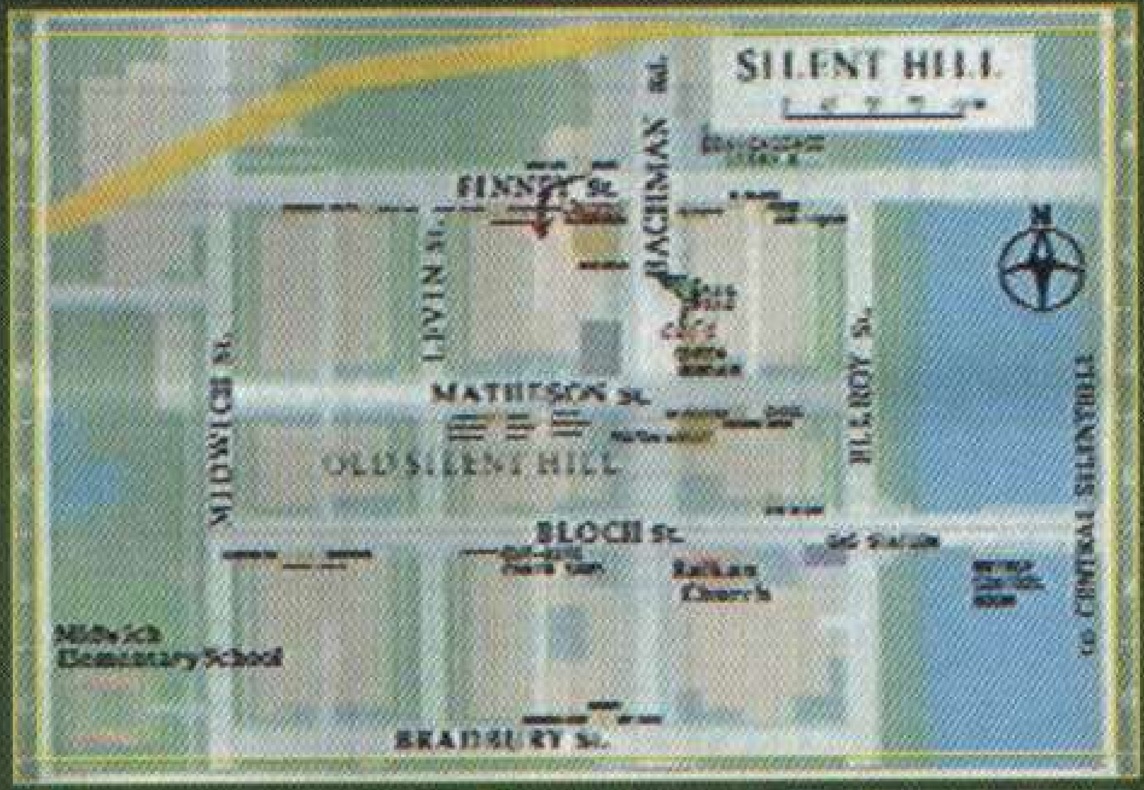


... de sua caricatura na capa. Antes de ir embora, não deixe de pegar a...



... Steel Pipe que está presente juntamente com as demais coisas encontradas. Use o cano ou a faca para abater alguns inimigos (aqueles cachorros derrubados que pintam de vez em quando) e siga para a escola, mas faça algumas coisas a seguir.

Vagando pela cidade



Siga para Oeste, indo pela Finney Street até chegar na intersecção com a Levin Street.



Então vá para o Sul pela Levin Street até chegar a Matheson, então continue pelo Oeste por aqui. Você vai encontrar um buraco enorme no chão onde a rua deveria estar, e vários papéis no chão próximo ao buraco.



Leia um dos papéis que obviamente possuem um texto e siga subindo a Levin Street pelo lado esquerdo, na quinta casa você vai encontrar uma casa com uma casinha de cachorro em frente.



Pegue a chave dentro da casinha de cachorro e entre na casa. Quando entrar na casa, pegue o first aid kit na mesa perto da porta e então siga pelo corredor. A porta à direita está fechada, siga em frente. Existe um save point na mesa à esquerda da sala, e não esqueça de pegar a caixa de munição.



Na mesa de jantar há outra caixa de munição. Na cozinha você vai encontrar...



... um health drink, depois vasculhe a outra porta da casa. Olhe o mapa que existe ao lado dessa outra porta, Harry vai copiar as informações do mapa na parede para o seu mapa.



Para abrir a nova porta, você vai precisar destrancar os três cadeados dela. Retorne para Levin Street e siga as anotações do mapa para encontrar as três chaves espalhadas pela cidade. ***Obs.:*** ao acabar o game uma vez, e se as suas estatísticas foram boas o suficiente para que você possa ver a Katana (espada japonesa para quem não sabe) na tela no final do game, jogando novamente você vai poder pega-la na porta, do corredor, que está trancada dentro da casa.

Pegando a 1ª chave



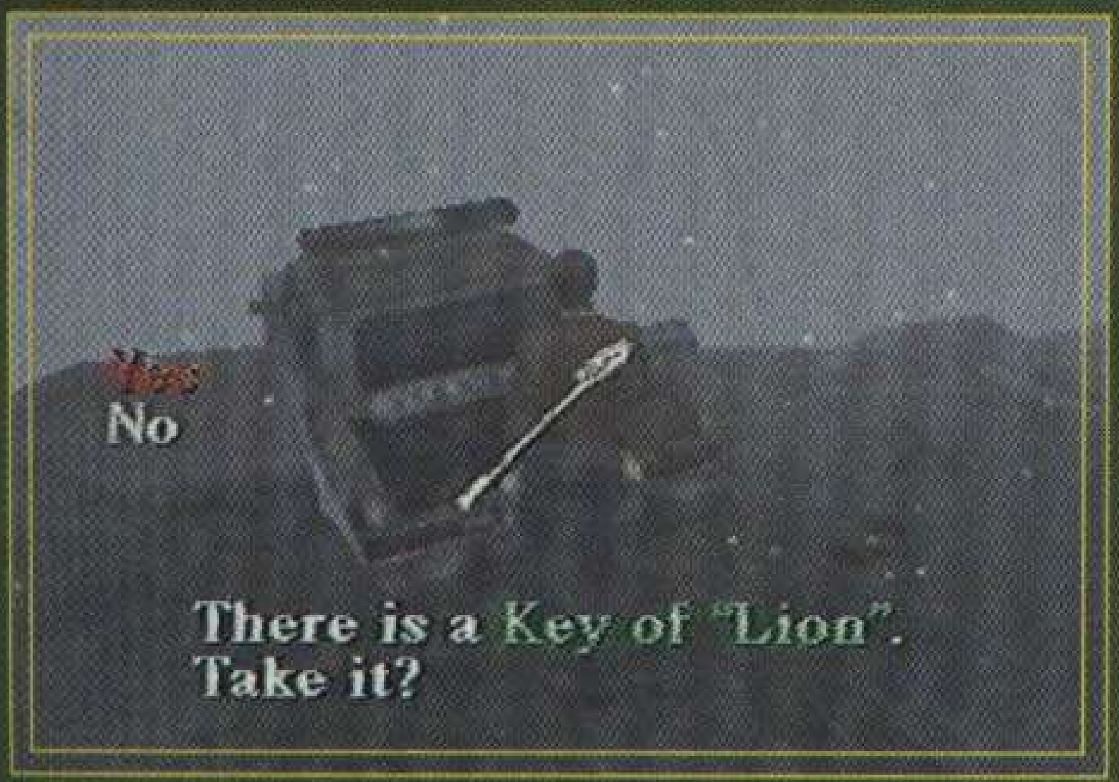
Vá para o norte, subindo a

Levin Street, então siga para oeste na Finney (esquerda da Bachman Street) até aparecer uma parte vemelha nova no mapa (cruzando o beco da convenience store no mapa). Vá seguindo até ver uma porta à direita. Entrando por ela, você vai estar em um local com uma quadra de basquete. Na lata de lixo existe um health drink. na poça de snague ao lado do que parece ser uma cabeça, pegue a Key of 'Woodsman'; saia e volte para o beco da Finney Street.

Pegando a 2ª chave



Vá para leste na Finney Street (vá olhar na ponte que está abaixada). Você vai correr pelas proximidades da Ellroy Street e vai encontrar um carro batido nas proximidades.

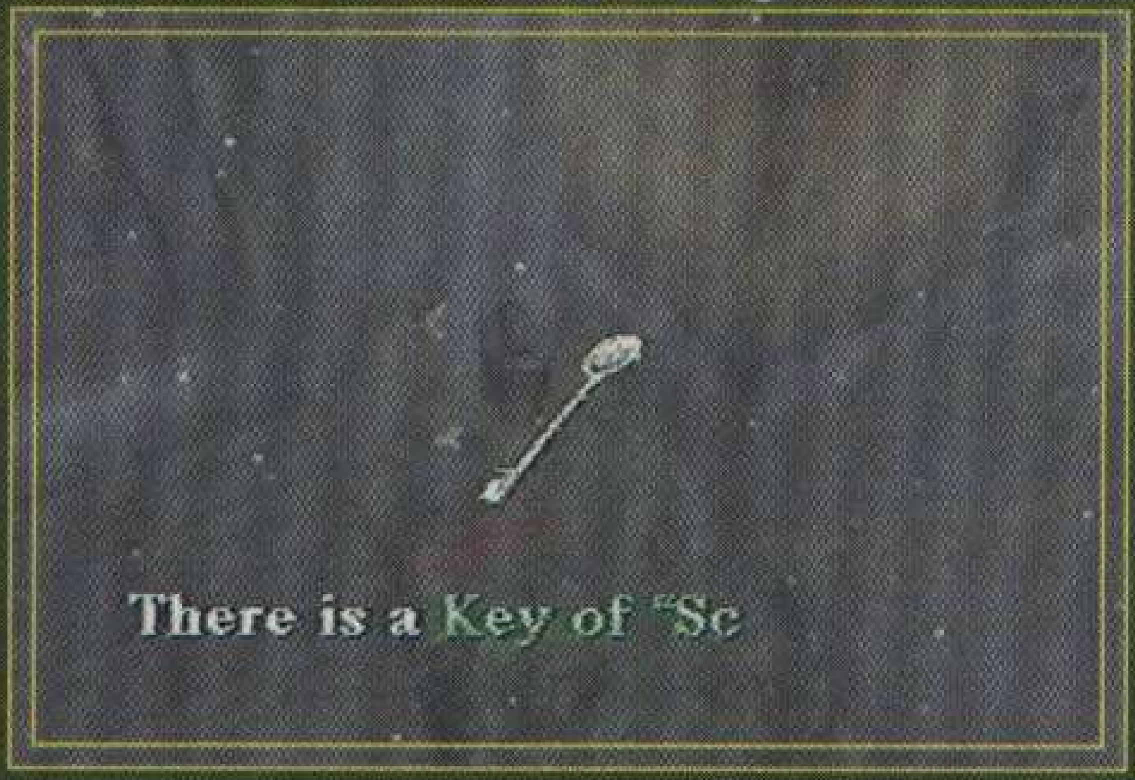


Próximo ao carro existe uma caixa de munição. Depois de recolher a munição, vasculhe o carro para encontrar a "Key of 'Lion'". Continue seguindo para o Sul na Ellroy Street até que você encontre outro buraco enorme no chão.

Pegando a 3ª chave



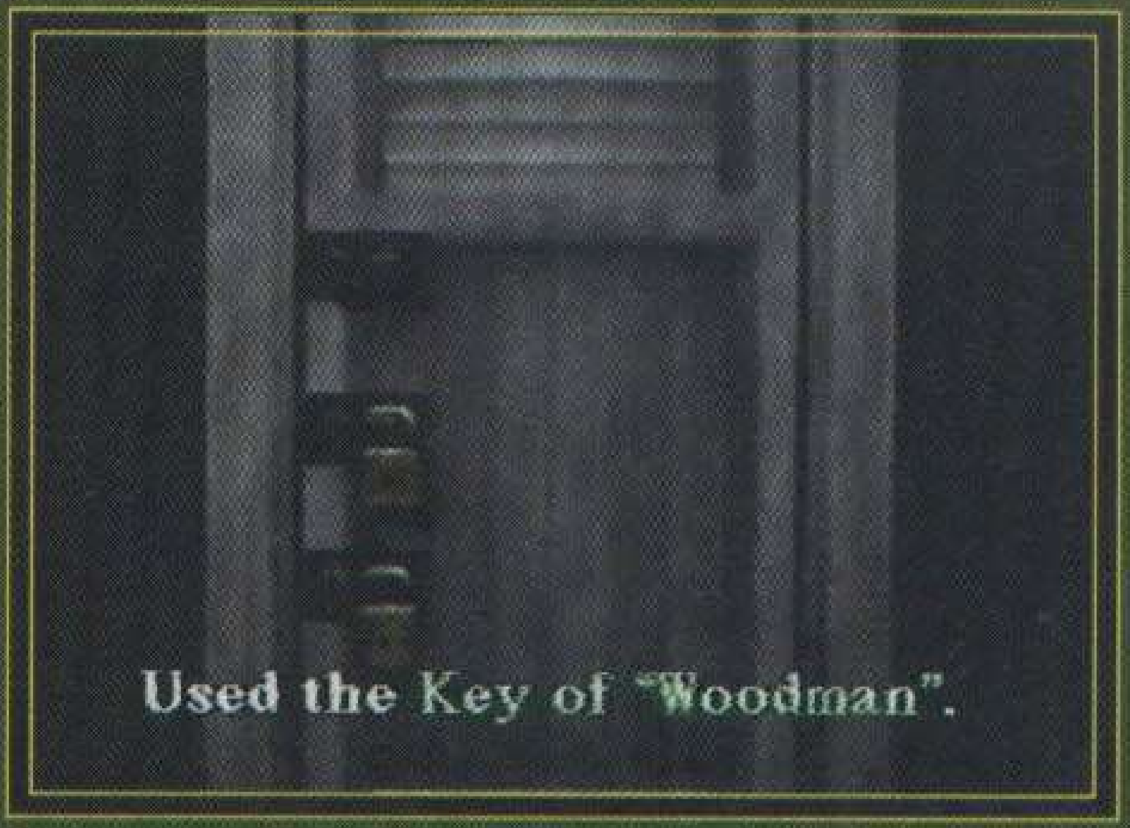
Vá para a direita até encontrar um edifício. O ângulo da camera vai mudar e você verá uma tábua que você deverá atravessar para encontrar uma caixa de correio cheia de sangue.



Dentro da caixa de correio estará a Key of "Scarecrow". Pegue um health drink perto da porta da casa. Você agora possui as três chaves para abrir as trancas daquela casa! Vá para oeste na Matheson Street até que você veja um beco (próximo do E do nome da rua no mapa, entre Levin e Bachman).



Se você retonar por este beco pode pegar um first aid kit. Vasculhe as latas de lixo ao redor para encontrar munição. Então continue pela Levin Street e vá para o Sul. Na última casa à esquerda (em relação ao angulo de câmera) desta rua, próximo ao L de Silent (no mapa), existe um health drink próximo a uma porta.



Quando tiver os itens, retorne para a casa das três trancas (aquela que tem a casinha de cachorro). Entrando na casa mais uma vez, vá diretamente para a porta (não há nada de novo). Use as chaves para abrir as trancas, e vá para o quintal.



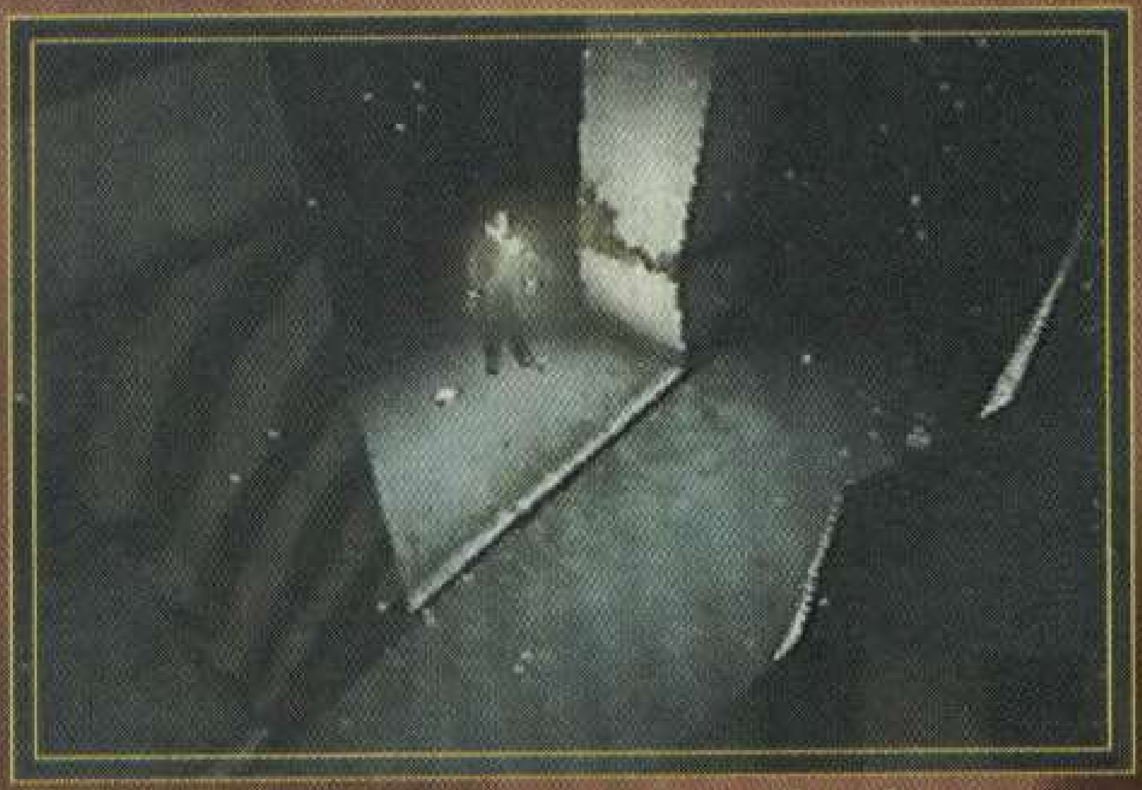
Repentinamente a névoa dá lugar a escuridão em Silent Hill, e o que parecia assustador torna-se um verdadeiro pesadelo. Harry acende sua lanterna em meio a escuridão e continua a sua procura desesperada pela filha. Ande até as cadeiras e a mesa para pegar os dois health drinks,...



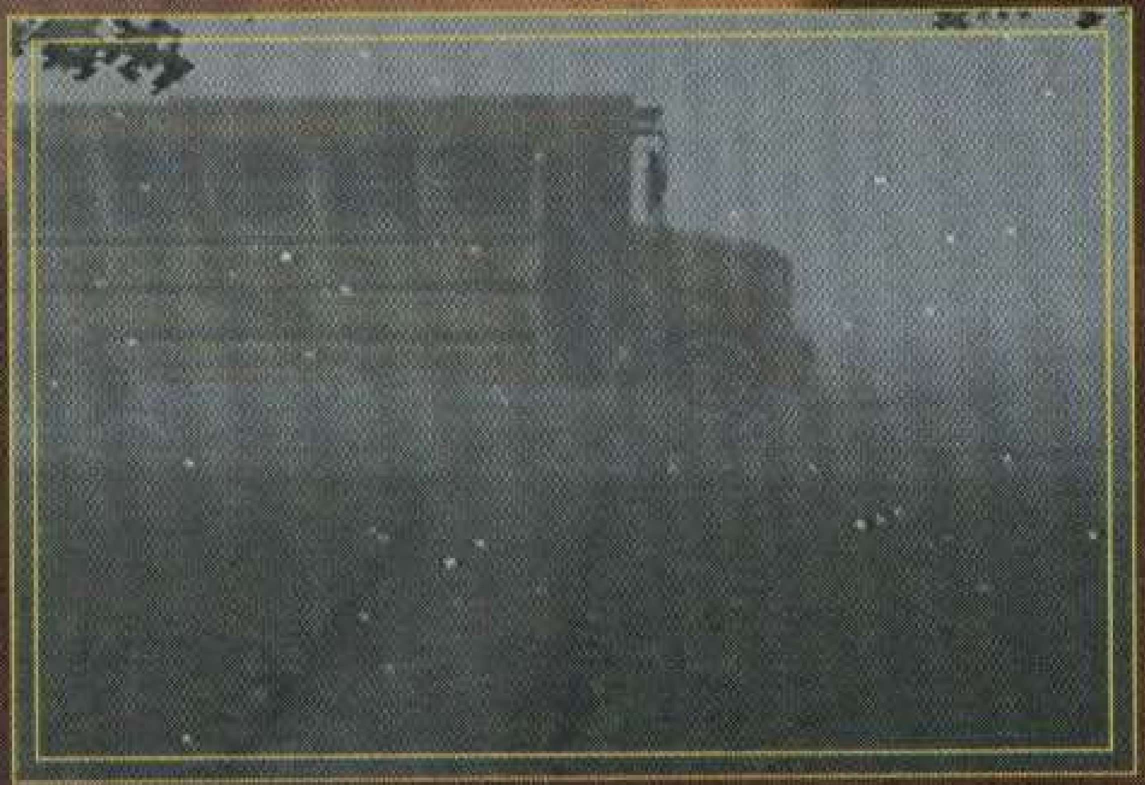
... depois saia pela portão na grade de madeira, nos fundos. Do outro lado, você vai estar no beco, desta parte siga para a

escola. ***Obs.:*** nesta parte, a escuridão vai tomar conta do lugar, por isso para se orientar melhor não exite em olhar o mapa.

Indo para a escola



Siga para o norte pelo beco e saia pela Finney Street. Então vá para o leste na Finney e para o nortel, na Midwich, até encontrar um buraco no caminho. Existe um health drink e uma caixa de balas aqui.



Agora faça o seu caminho até a Matheson Street e entre no beco, entre a Midwich Street e a Levin Street. No lado direito do beco você vai encontrar mais uma caixa de munição e um health drink. Vá para o leste por aqui até entrar na Midwich, então vá para o sul, passe a escola e do lado da estrada, existe um ônibus escolar. Entre no ônibus e você poderá salvar o seu...



... progresso e pegar dois health drinks nos assentos. Agora vá para a escola e entre pela porta principal da escola.



Entrando na escola, logo de cara você vai poder pegar o mapa da escola do lado direito nas mesinhas. Atravesse as portas para a parte central da escola então vá para oeste até que voê chegue na recepção.



Entre na área da recepção e veja nas mesas mensagens escritas com sangue. As mensagens dizem:
'10:00 "Alchemy laboratory" Gold in an old man's palm. The future hidden in his fist. Exchange for sage's water.'
Existem ainda outros dois livros:
'12:00 "A place with songs and sound" A silver guidepost is untapped in lost tongues. Awakening at the ordained order.'
A outra diz:
'5:00 "Darkness that brings the choking heat" Flames render the silence, awakening the hungry beast. Open time's door to beckon prey.'
Essas são dicas do que se deve fazer na escola.



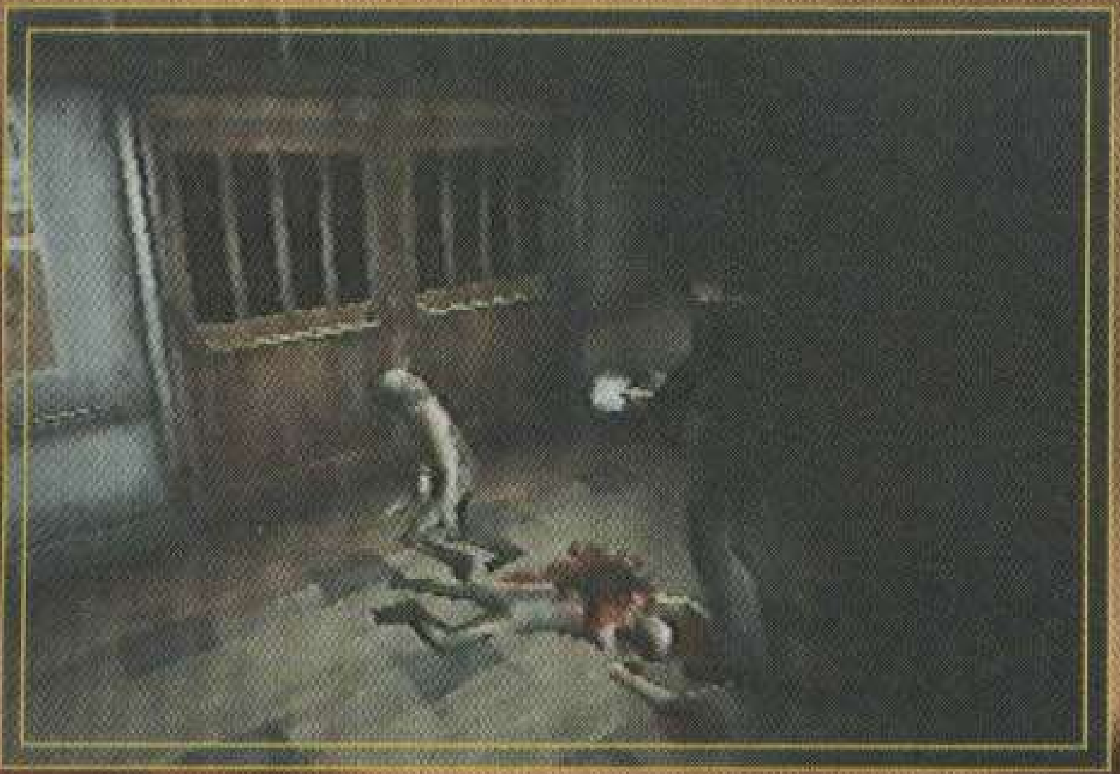
Entre pela porta que existe na recepção e pegue na mesa do café uma caixa de munição. Você pode ainda olhar a foto na parede e pegar alguma informação. Depois disso, retorne para o corredor.



Vá para o leste no corredor até chegar a enfermaria (infirmary), para isso, vide o mapa. Dentro da enfermaria você vai encontrar um first aid kit em uma das camas e outro health drink no local marcado com uma grande cruz vermelha.



Existe também um save point na escrivaninha. Saia da infirmary e vá diretamente para o jardim central (courtyard). Não há nada no de bom lá, exceto um(ns) monstro(s) armado com uma faca, então detone-o e siga em frente.



No segundo corredor existem dois monstros detone-os também e entre na porta do lado oposto deles. Nesta sala pegue uma caixa de munição e saia seguindo para o outro corredor indo para oeste.



Não se assuste com a aparição de monstrinhos transparentes que não irá ataca-lo, e você também não irá conseguir atingi-lo.



Neste corredor, todas as portas estão trancadas, então suba as escadas e você estará no segundo andar da escola. A porta á direita bem próximo a escada...



... está aberta, entre na sala de aula para pegar um health drink na escrivaninha próximo ao quadro negro. Saia e vá para o banheiro das mulheres para pegar uma caixa de munição.



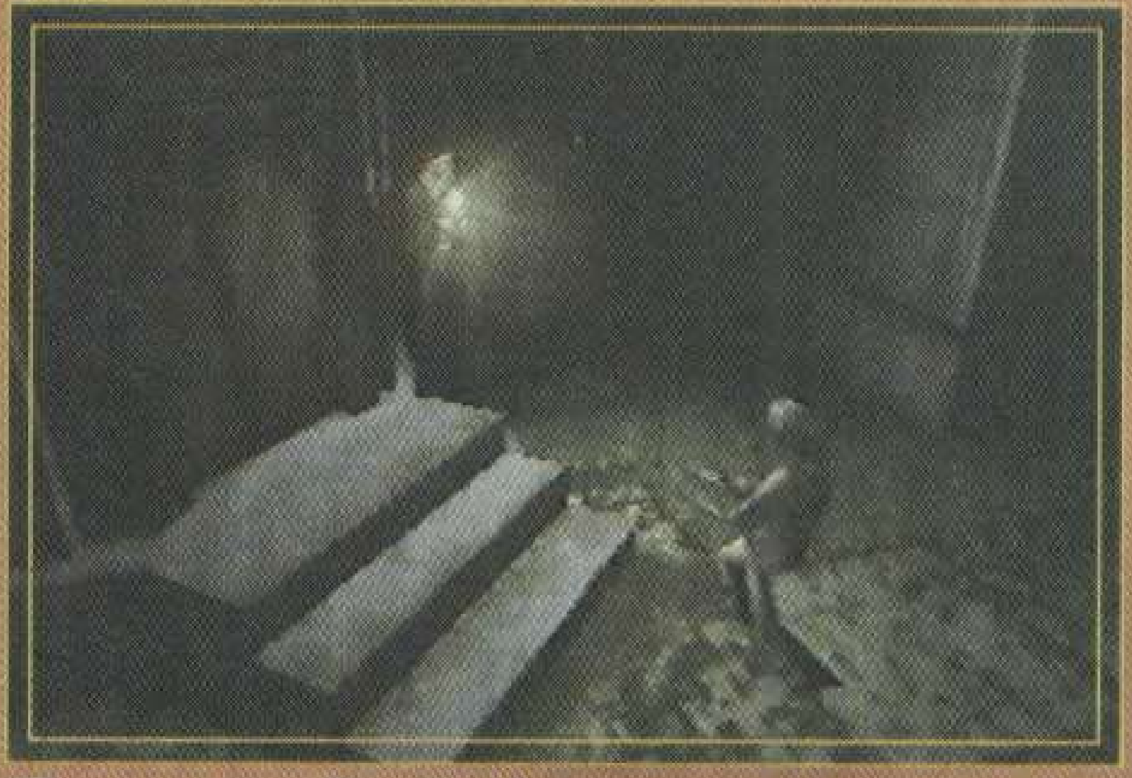
Retorne para o corredor e vá para a sala de equipamentos do laboratório, neste local existe uma garrafa se você chegar perto o bastante pode pega-la. Retorne para o corredor e entre no Chemistry Laboratory (vide mapa "laboratório de química").



Em uma das mesas existe uma mão segurando uma peça de ouro. Use o 'chemical' (a garrafa que você pegou...) que mais parece ácido hidroclorico concentrado, e...



... use-o na mão para que ela deixe o gold medallion cair. Nesta área existe ainda uma caixa de balas, não esqueça de pegalas. Saia do laboratório e siga para as "portas duplas" no próximo corredor então entre na livraria.



Pegue o first aid na mesa e saia. Faça o caminho de volta para o courtyard de novo e coloque o medalhão do lado esquerdo da porta do relógio, ao ouvir o som o relógio indicará 12:00 (você pode ver os ponteiros do relógio).



Agora que você colocou o medalhão no lugar da torre do relógio, as teclas do piano podem ser usadas (se você tentou antes de colocar o medalhão de ouro, não consegue tocar...). Agora você precisa obter o silver medallion. Volte para o segundo andar e vá para a sala de música (Music Room). Vá até o piano...

O poema na parede diz:
"A Tale of Birds Without a Voice"

First flew the greedy Pelican,
Eager for the reward
White wings flailing.

Then came the silent Dove
Flying beyond the Pelican,
As far as he could.

A raven flies in,

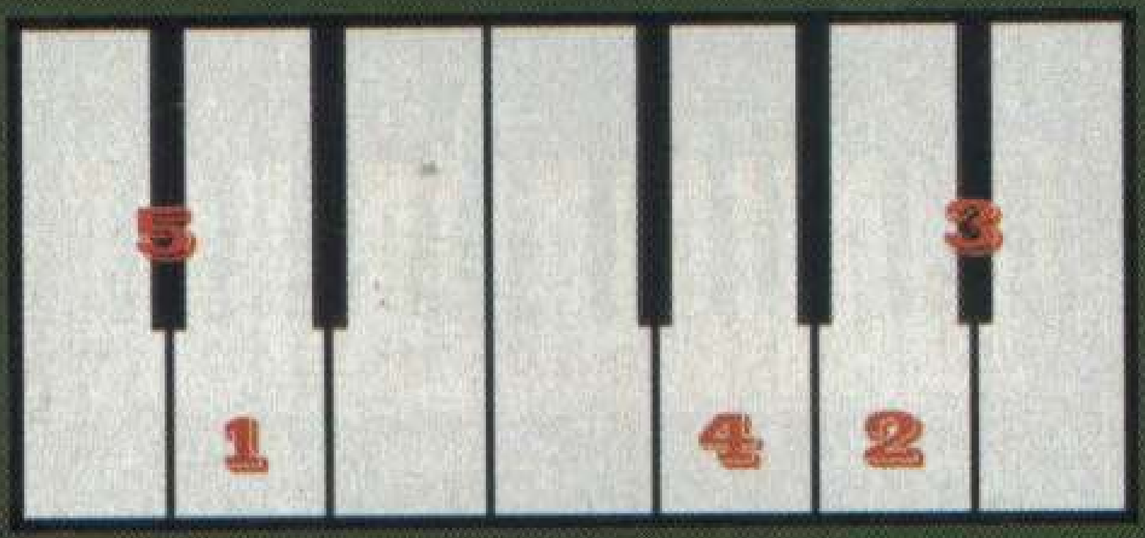
Flying higer than the Dove,
Just to show he can.

A sawn glides in,
To find a peaceful spot,
Next to another bird.

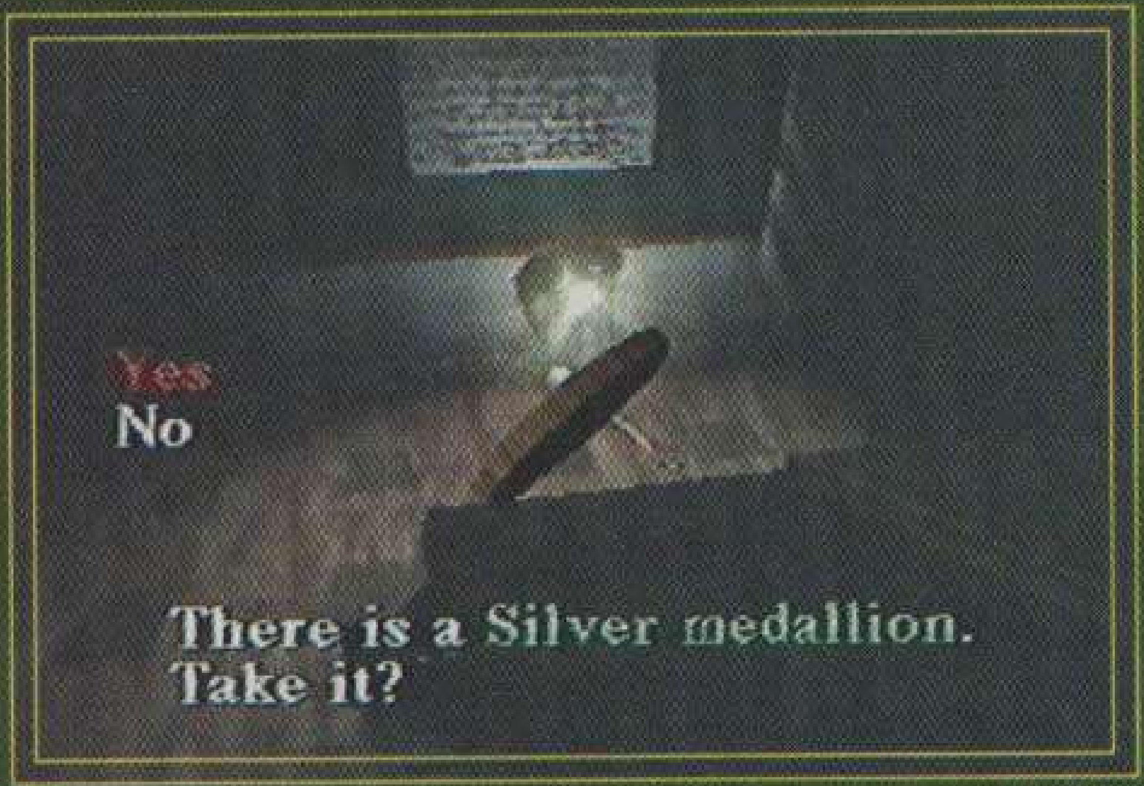
Finally out comes a crow
Coming quickly to a stop
Yawning and then napping.

Who will show the way,
Who will be the key,
Who will lead to
The silver reward.

Toque as seguintes notas no piano para poder obter sua recompensa:



(As notas mortas produzem cliques). O silver medallion irá cair da parede, depois que acabar de tocar a seqüência certa no piano.



Pegue-o até siga para a torre do relógio...



... onde você encaixou o outro medalhão. Encaixando-o, o relógio mudará para as 5:00. Entre pelas portas do lado oposto ao relógio, suba as escadas e olhe no seu, mapa.



Existem dois conjuntos de escadas um deles no canto superior esquerdo da tela e outro no canto inferior direito. Vá para as escadas do canto inferior direito, desça as duas sequências de escadas para chegar ao "Boiler Room".



Vá até esta sala e vire o "boiler" (o botão vermelho). Faça o caminho de volta para o courtyard e as portas do relógio estarão abertas.



Entrando pelo relógio e seguindo pelas escadas, Harry retorna novamente para o Courtyard, só que desta vez a escola vai estar mais macabra. Siga pela porta oposta ao relógio e depois pela porta oposta aquela que entrou para encontrar um first aid kit e um health drink, na sala com um grande ventilador no fundo.



Saia desta sala e entre na Storage Room para pegar a bola de borracha (Rubber Ball) e siga para o hall no lado oeste... Pegue outra porta nesta sala para chegar a um novo corredor.



Entre na primeira sala de aula para pegar na mesa o picture card. Vá para a enfermaria (infirmary) para salvar o game, e pegar um Health drink. Siga para o lobby e pegue a ampoule na cadeira de rodas.



Vá até a recepção (reception area) e entre. Existe uma caixa de munição na sala e a pintura de uma porta grotesca!





Use o picture card nesta porta, para abri-la. E você vai parar no corredor do primeiro andar.



Dica: no banheiro das mulheres age como um elevador, entre por ele e ao sair você vai parar no elevador do segundo andar. Vá para o banheiro dos meninos e abra a porta dos banheiros para ver um corpo mutilado. Examine bem o local para encontrar uma coisa brilhante no chão é a shotgun.



Volte para o corredor e entre na sala dos professores (teacher's room) que esta perto das escadas que sobem. Lá você vai encontrar outra caixa de munição na cadeira e uma mesa cheia de telefones... Quando Harry tenta sair da sala, um dos telefones toca e ao atender, Harry ouve a voz da sua filha que está presa em algum lugar de Silent Hill... Agora suba as escadas para o segundo andar.



A sala de música está trancada, então continue até a "Locker Room" (A sala cheia de armários!?). Quando você estiver nesta sala abra a porta do armário que está tremendo, então depois tente sair... Você vai ver uma cena curtinha, então você vai poder ver uma chave de ouro no chão.



Pegue a chave da livraria (library reserve key) e retorne para o corredor, vá até as escadas e suba para o telhado.



Pavoroso né!? Ande pelo tanque de água, e procure pela válvula. Então siga o sangue,quer dizer a calha. Olhe pela calha e você vai ver dois buracos um deles está vazio e o outro está com uma chave dentro... Coloque a bola de borracha (Rubber Ball) dentro do buraco vazio e abra vá girar a válvula de água para...



... que a água empurre a chave pelo cano. Deixe o terraço e volte para o primeiro andar, então retorne para o Courtyard.



Quando estiver no Courtyard, a chave está a esquerda no chão, perto da calha do edifício. Agora que você pegou a chave suba para a Library Reserve room e use-a.



Entre pela porta e pegue a caixa de munição em cima da mesa, lá existe um livro que narra uma fábula bem estranha: "Hearing this, the hunter armed with bow and arrow said, "I will kill the lizard." But upon meeting his opponent, he held back, taunting, "Who's afraid of a reptile?" At this, the furious lizard hissed, "I'll swallow you up in a single bite!" Then the huge creature attacked, jaws open wide. This was what the man wanted. Calmly drawing his bow, he shot into the lizard's gaping mouth. Effortlessly, the

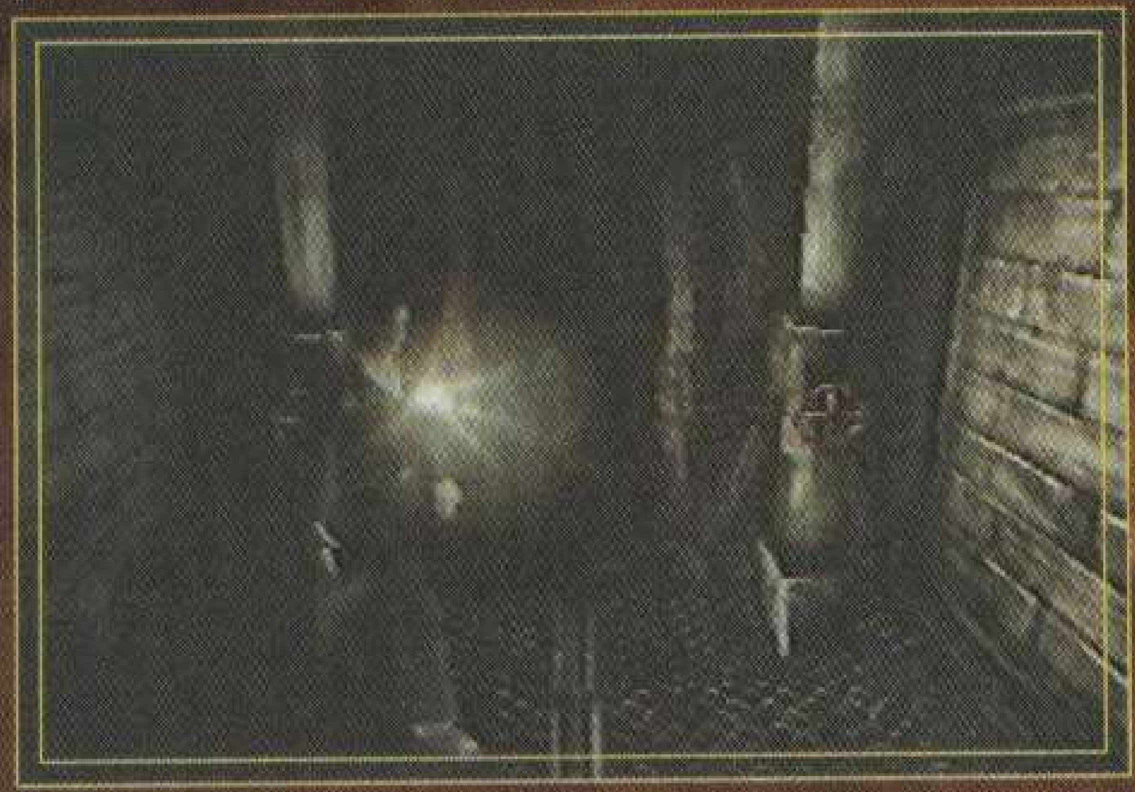
arrow flew, piercing the defenseless maw, and the lizard fell down dead."



É tudo o que há na sala, então continue no corredor que você estava neste andar. Use a classroom key na porta da primeira sala de aula e atravesse a porta para a outra sala de aula. Em uma cadeira nesta tem um health drink. Saia da sala e pegue outro health drink no corredor.



Depois disso, desça as escadas e você vai parar novamente no basement (Subsolo); vá até o Storage Room para pegar outra ampoule e duas caixas de munição para shotgun, então vá para o "boiler room".



Quando você entrar, vai ver duas "rodas" (válvulas) e uma porta bloqueada. Você precisará fazer a combinação certa para poder abrir a passagem para a "Boiler Room". A combinação correta é, válvula da esquerda: um giro para direita; válvula da direita, dois giros para a esquerda. Ao atravessar esta passagem, Harry vai dar de cara com um tremendo bichão.

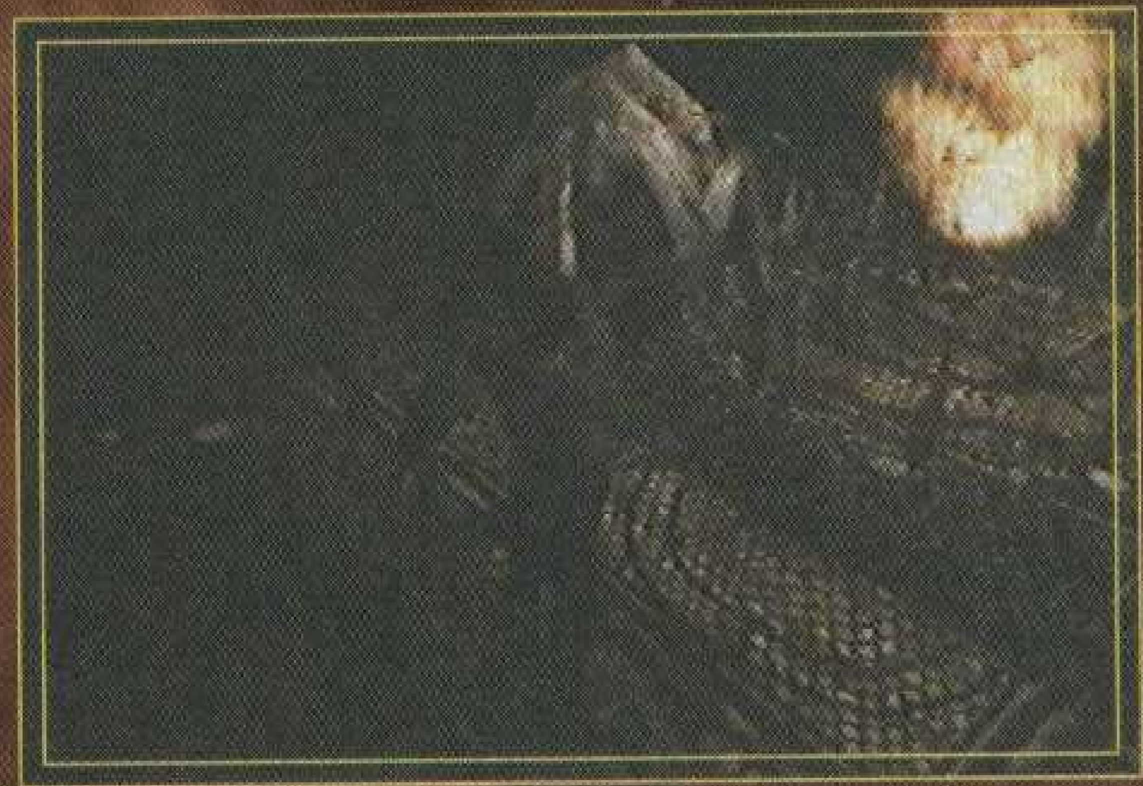
Largemouth



Lembra-se da história do livro, na livraria? Aquela história narrava (em inglês) que um arqueiro, para matar um lagarto, o arqueiro acertou uma flecha na boca do bicho.



Pois é, a história do livro está dando a dica de como acabar com o monstro que você vai enfrentar. Esteja com a Shotgun em mãos e deixe ele chegar perto de você, ele vai abrir a bocona para pegá-lo, nesta hora você deve dar uma recuada e mandar bala na boca do bicho.



Procure não ficar muito distante do círculo que envolve a chama no meio do lugar desta sala. Procure não ficar muiito nervoso para executar o...

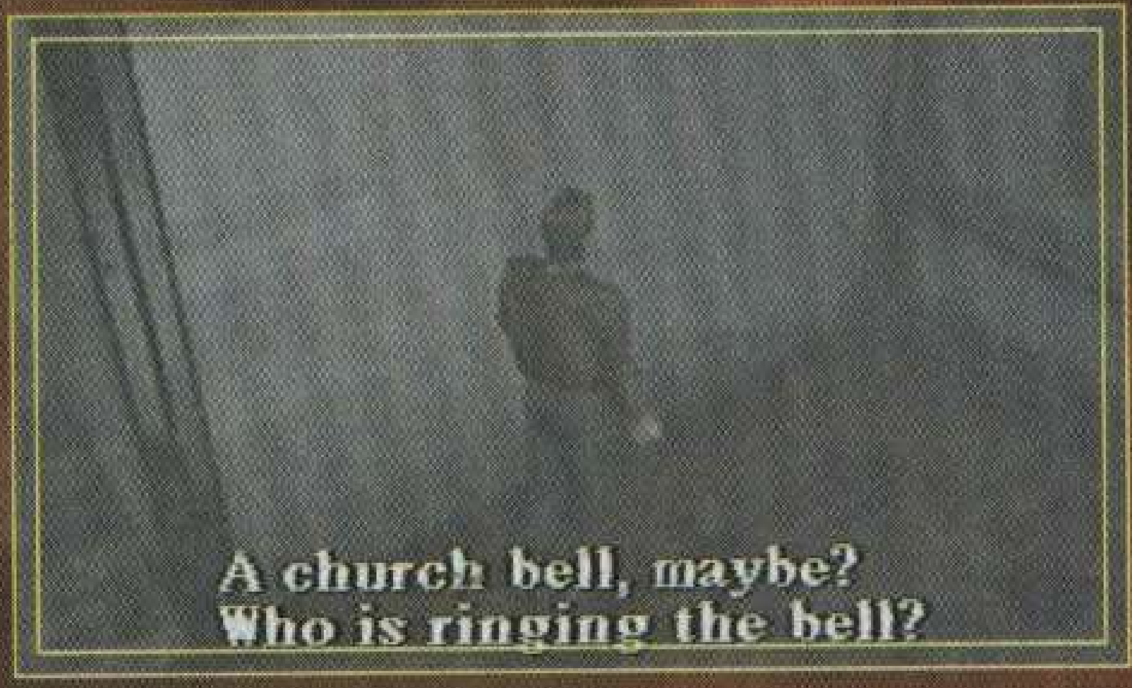


... esquema de fazer com que o bicho abra a boca, pois se errar uma única vez, e se o bicho o abucanhar, é game over direto! Depois de matar o monstrengo, você vai ver uma curta cena,...

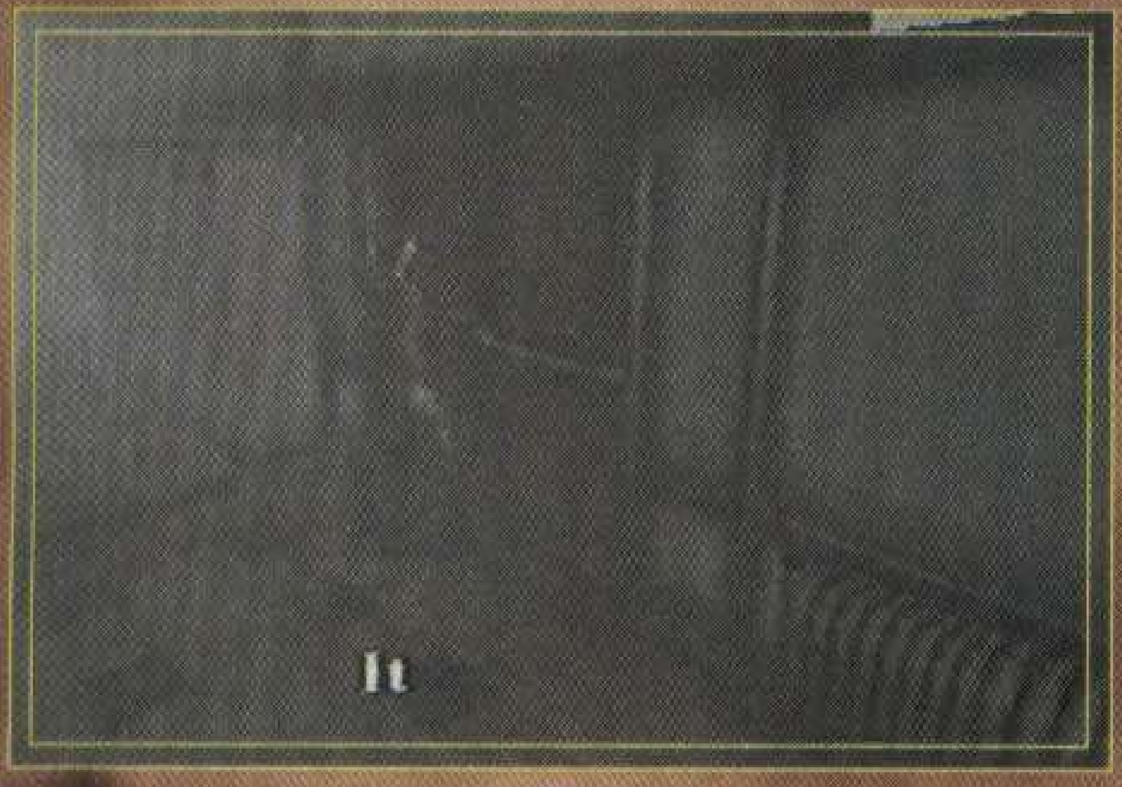


... e então a "Boiler Room" vai voltar ao normal. Pegue o K. Gordon's Key no chão e saia da sala para descobrir que você voltou para a escola normal e agora precisa ir para a Balkan Church.

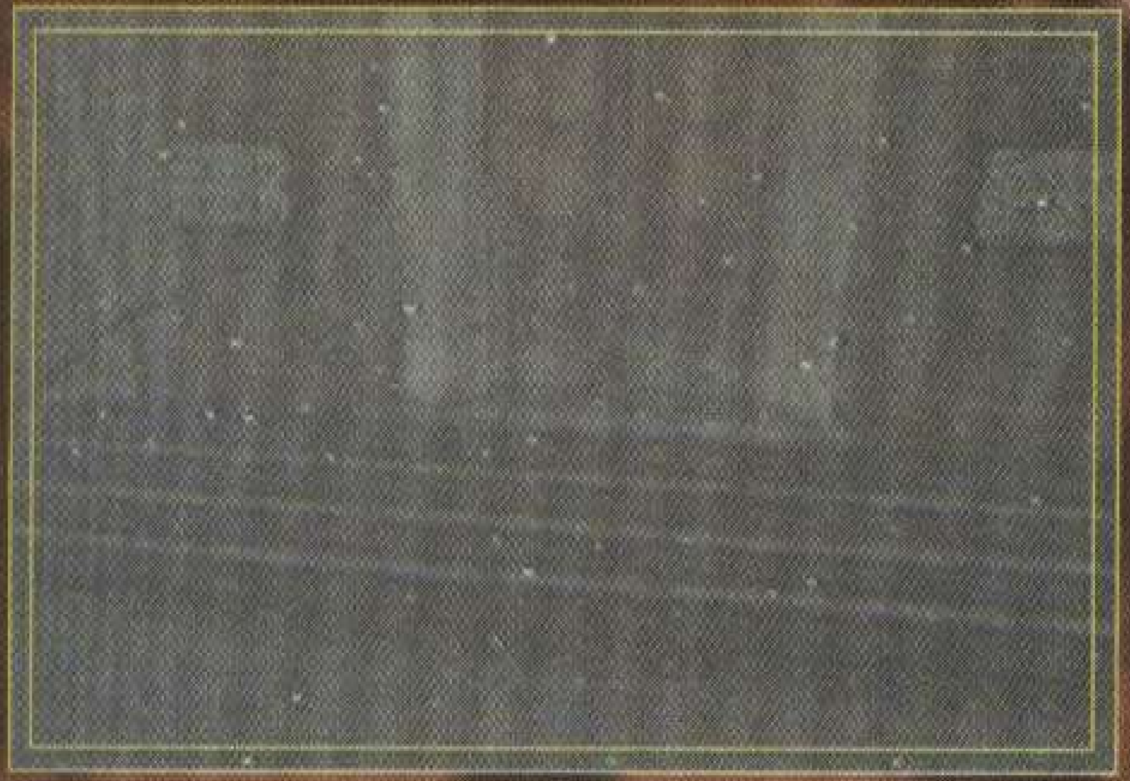
De volta às ruas



Quando deixar a escola siga para o Sul na Midwich, e então para o leste na Bradbury até chegar a um beco que segue ao norte para fora da Bradbury Street. Suba a rua e procure no meio do beco uma porta a direita, entre e você estará em um quintal.



Entre na casa (você vai usar a K. Gordon's Key) e vá até a cozinha e pegue as caixas de munição e salve seu progresso. Então salve e continue a seguir pela Bradbury Street. Entre no próximo beco para encontrar outra caixa de munição a direita.



Continue seguindo o beco até encontrar a Bloch Street. Vá diretamente para a igreja (no mapa Balkan church) e dentro você vai encontrar uma velha.



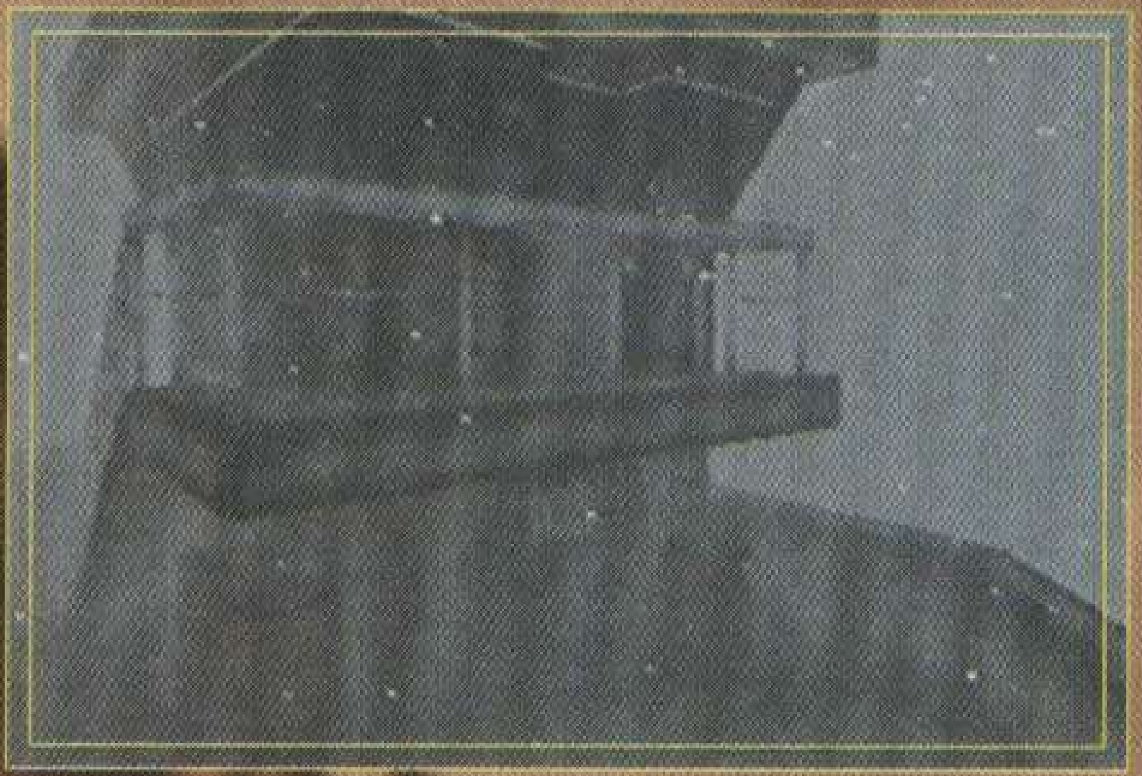
Ela dizer que você precisa deter o "pesadelo" que paira sobre Silent Hill, e assim vai deixar um objeto chamado de "Flauros" para você.



Suba no altar e pegue os objetos a chave "drawbridge key" (chave da ponte levadiça.) e o Flauros.



Depois de pegar estes itens procure um health drink. Então volte para a entrada e você vai ver uma mesa com um save point.



Saia da igreja e vá para leste na Bloch Street e entre na "troca de óleo" (pode ser garagem) do posto de gasolina e pegue uma caixa de munição e um tanque de gasolina (se estiver no Next Fear Mode). Agora vá para o sul pela Ellroy Street na mão- direira da rua, até ver um caminhão para fora ao lado. Vasculhe a área e você vai encontrar munição de Shotgun. Depois disso vá para a ponte (seguindo a Bloch Street) e...



... entre na sala de controle da ponte (Bridge Control Room) que fica próximo da ponte do lado direito da rua.



Suba as escadas e ao entrar pegue o mapa da "Silent Hill Central". Em cima da mesa salve seu progresso no save point. Pegue um health drink à esquerda do painel e use a Drawbridge key para baixar a ponte e ter acesso a outra parte de Silent Hill.

Dicas (Next Fear Mode): vá até o posto de gasolina para pegar o tanque de gasolina (gasoline tank). Agora se você terminou o game uma vez, pode escolher entre duas armas chainsaw (serra elétrica) ou rockdrill (britadeira). Se você derrotou duas vezes no mesmo Save, então poderá usar as duas armas.

Para pegar a ***Chainsaw***, vá para oeste na Bloch Street até encontrar um buraco no chão. No lado sul da rua (olhe no mapa) tem uma janela quebrada com a chainsaw ali. É só pega-la!

Para pegar a ***Rock drill***, vá para a sala de controle da ponte (bridge control room) e vá até a porta dos fundos (na parte de baixo da sala onde você desce a ponte). Use a gasolina na rock drill e pegue-a.



Atravessando a ponte e man

tendo-se do à direita, você vai encontrar uma série de escadas quebradas e nelas algumas caixas de munição.



Vá para o sul seguindo pela Crichton Street para chegar ao Alchemilla Hospital (circulado em vermelho no seu mapa). Vá pela Koontz Street para encontrar a entrada do hospital.



Quando estiver dentro, salve seu progresso na mesa da recepção, então continue a avançar pela sala, onde será ouvido um tiro. Siga pelo corredor e entre na primeira porta a sua esquerda.



Você verá um cara estranho com uma arma e um monstro detonado no chão. Aqui você vai conhecer o estranho doutor Kaufmann, que não vai exitar em atirar contra você quando o avistar. Vendo que você não é um monstro, ele conta tudo de que se lembra.



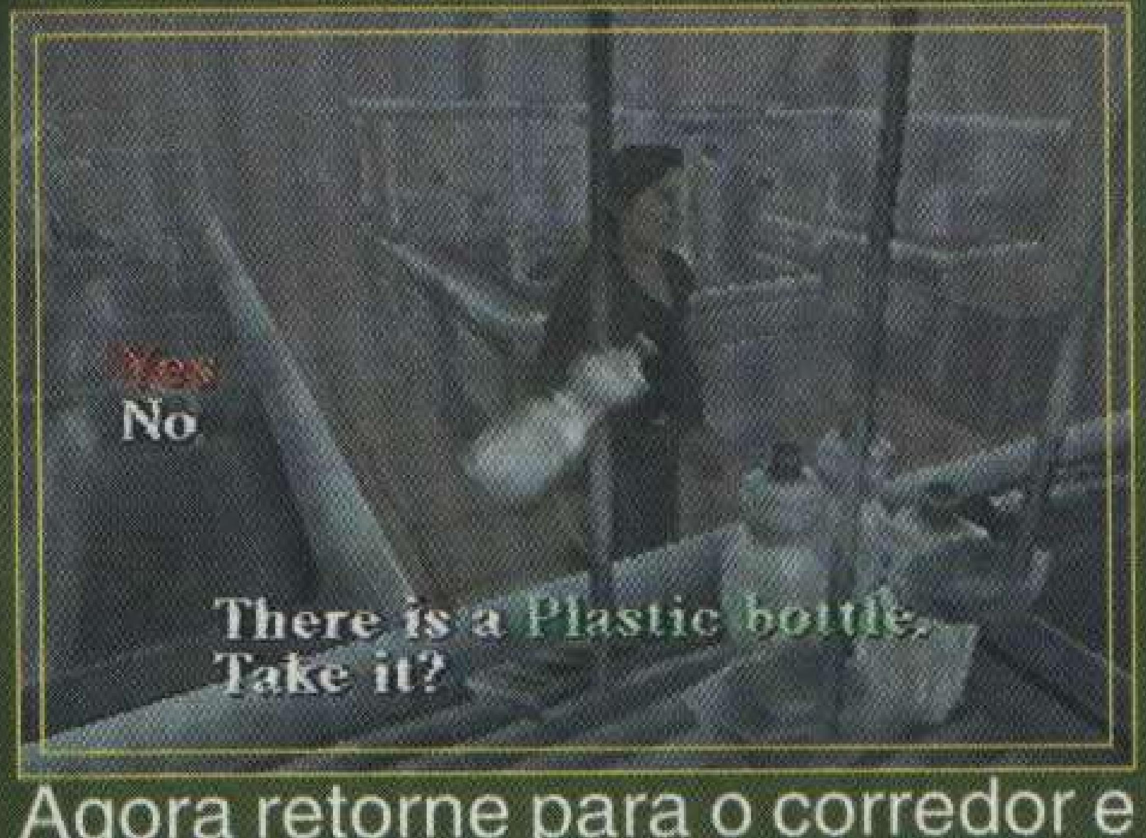
Ele diz que pegou no sono e quando acordou, todos tinham desaparecido, pacientes, médicos... e existiam monstros por todo lugar.



Saia agora pela outra porta à esquerda. Atravesse a outra sala e você vai sair atrás da mesa da recepção na entrada, pegue o first aid kit. Pegue o mapa que está no quadro de avisos e retorne para o local onde você conheceu o doutor.



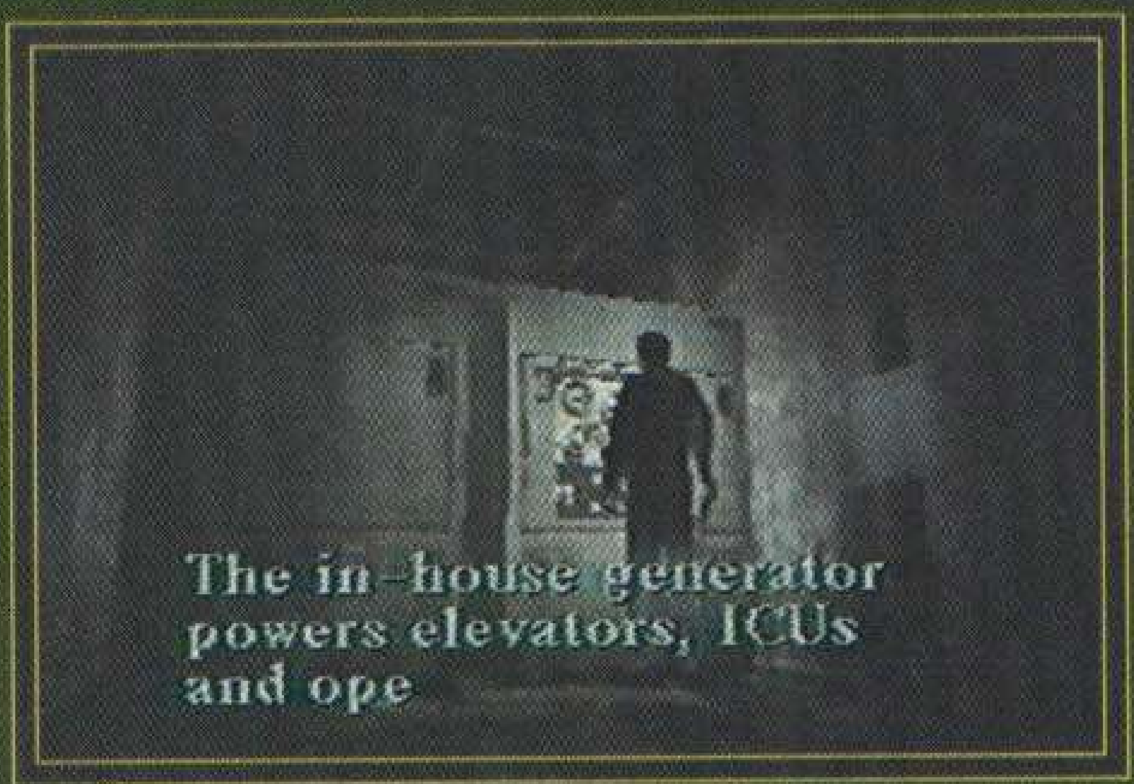
Vá pela outra porta que existe nesta sala e siga para a sala de medicina (medicine room). Vá até a sala dos médicos (doctor's office). Dentro da escrivaninha, perto da porta que dá na sala de conferência, você vai encontrar mais um mapa. Desta vez do subsolo (basement). Atravesse a porta e pegue na mesa de conferência a chave do subsolo (basement key).



Agora retorne para o corredor e pegue um health drink na cozinha (kitchen) e procure por garrafas plásticas (plastic bottles) neste local, mas você poderá pegar apenas uma delas.



Agora vá para a sala do diretor (director's office) e use a garrafa para pegar o estranho líquido no chão (vai ser importante no final). Continue pela porta para o subsolo (basement, para não esquecer, procure no mapa) e desça as escadas para chegar até o basement.



Vá até a generator room e aperte o botão em um dos geradores. Agora vá para o elevador...



... do subsolo entre e escolha o segundo andar. Chegando lá, você vai receber a mensagem de que as portas do andar estão emperradas, quando tentar abrir, então suba para o terceiro e faça a mesma coisa.



... e ao retornar para o elevador, você vai encontrar um novo botão para o quarto andar e o pesadelo vai tornar a aparecer. Ao sair no quarto andar, entre pela única porta que está aberta e atravesse os dois corredores seguintes. No segundo corredor as portas estarão fechadas, por isso desça as escadas e você vai para o terceiro andar (você tem o mapa desta área).



Na sala 302 existe um save point na cama, munição de shotgun, uma tv e um vídeo velho, mas usável. Vá para o 304 para pegar mais um health drink. Vasculhe a parede desta sala (a parte onde há luz !) para ver algo estranho... Agora vá até a storage room e pegue uma caixa de munição, o blood pack, e um first aid kit. Volte para o corredor e procure a sala 306.



Lá você vai pegar o "Plate of Cat". No banheiro masculino você vai encontrar outro plate o "Plate of Turtle", pegue e volte para as escadas; siga para o segundo andar. Na sala 201 pegue o isqueiro (lighter) então siga para sala 204.



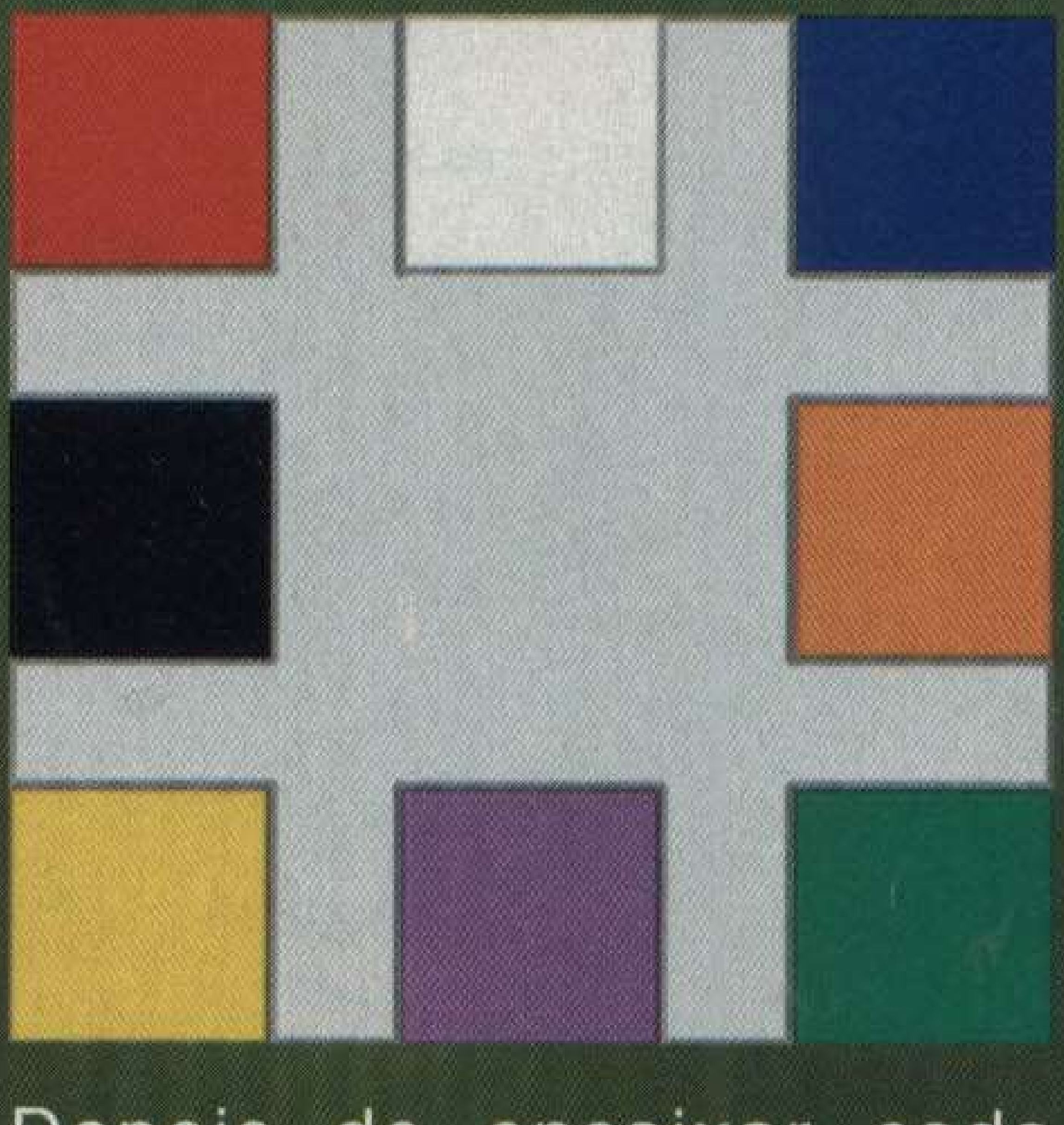
Na sala 204 existe uma coisa que não deixa você se aproximar do plate, por isso use o Blood pack, enquanto os tentáculos estiverem saboreando o sangue, vá pegar o "Plate of Hatter". Para pegar o último plate você precisará descer até o primeiro andar e ir até o director's office para pegar o "Plate of Queen"; aproveite para salvar seu progresso e antes de deixar este andar, vasculhe-o bem para localizar itens, depois vá para o Nurse Center (no segundo andar, siga o mapa).



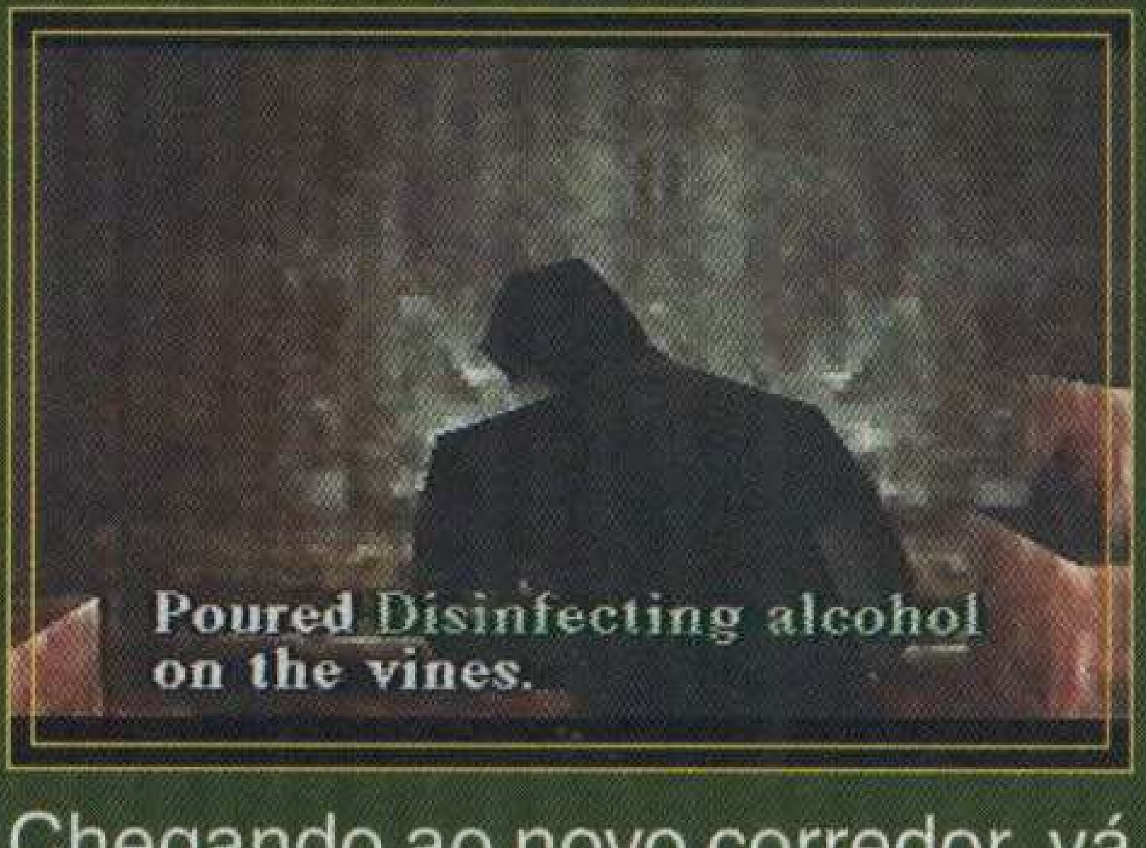
Nas paredes da sala você pode ler um poeminha escrito que diz:

Clouds flowing over a hill.
Sky on a sunny day.
Tangerines that are bitter.
Lucky four-leaf-clover.
Violets in the garden.
Dandelions along a path.
Unavoidable sleeping time.
Liquid flowing from a slashed wrist.

Esse poema dá para você a ordem de como colocar os plates para destravar a porta, mas se você não sabe inglês e não quer desvendar o enigma então confira a ordem das peças, seguindo as cores da tabela:



Depois de encaixar cada bloquinho em seus devidos luigares na porta, a mesma vai abrir. Antes de entrar, equipe a shotgun.



Chegando ao novo corredor, vá para a sala "operating room" e na mesa pegue a chave (basement storeroom key), entre na sala de terapia intensiva (Intensive Care Unit room) e examinando as garrafas, pegue o álcool (disinfecting alcohol).



Pegue o first aid kit na cadeira, retorne até a sala 206 e pegue o elevador para o basement. Vá até o necrotério para pegar o health drink e mais uma ampoule. Retorne para o Generator room e pegue a picareta (uma arma bastante eficaz embora um pouco difícil de usar...).



Vá para a Store Room e use a storeroom key para pegar a caixas de munição. Empurre o armário usando o botão **X** para descobrir a continuação da Store Room, então no final da próxima sala você vai descobrir um alçapão com uma planta se mexendo lá dentro.



Use o alcool e o isqueiro para queimar a planta e poder passar... Você vai chegar a uma área onde não há mapa, encontre uma porta escondida nas paredes (a porta no final do corredor está trancada). Atravesse a porta e siga para a porta que está a direita da câmera.



Vasculhe a sala para encontrar uma fita de vídeo! Entre na próxima porta à esquerda para pegar a chave (Examination room key) próximo a...



... foto de Alessa. Agora volte tudo até o quarto 302 no terceiro andar para assistir o vídeo na tv (pegue o elevador, o que é mais lógico).



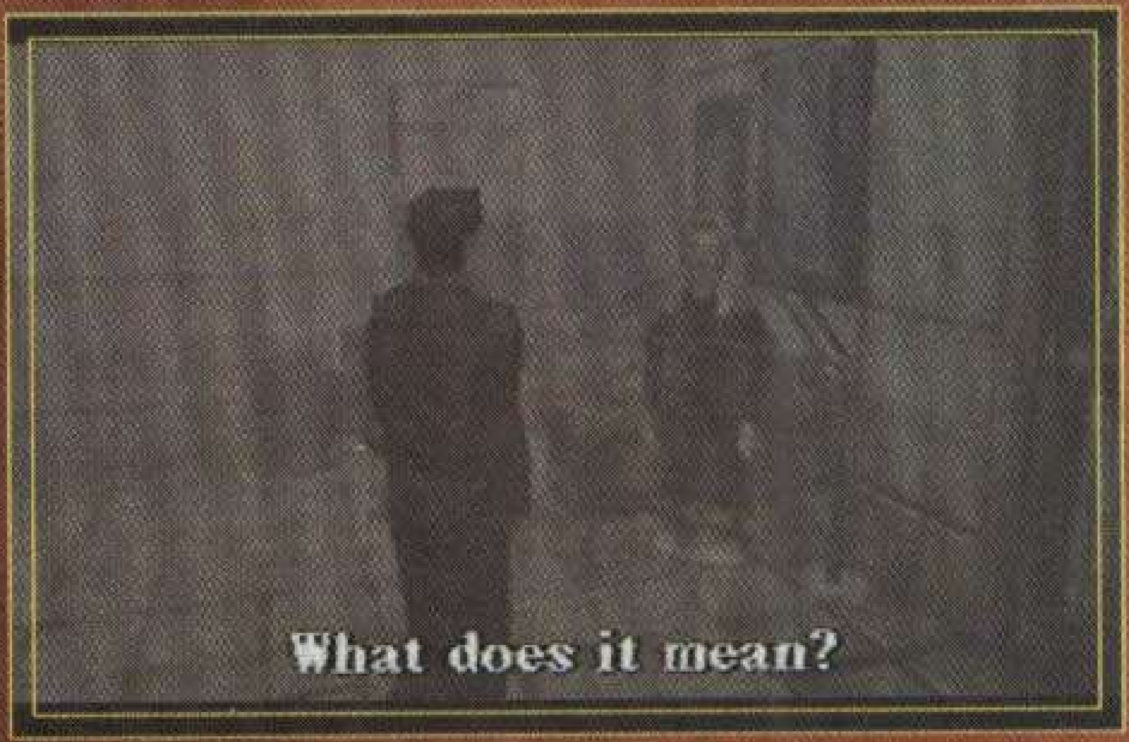
O vídeo ém uma porcaria e o som é pior ainda, só dá para ouvir algumas vozes (mas que %$@# de vídeo), quando terminar de ver o vídeo, uma...



... pequena cena vai rolar.



Depois da cena, siga para o Examination room no primeiro andar e use a chave que encontrou. Assista as cenas com Harry que, ao acordar, descobre que o hospital voltou ao normal. Derrepente a linda e estonteante Dahlia Gillespie (a velha da igreja) aparece para bater boca com Harry que sempre fica sem respostas...



Ela diz (fala mais que a boca...) que você precisa deter isso, que a sua filha corre perigo e que a marca de SAMAEL é o desenho que estava no pátio da escola, que a transformou naquela escola em um pesadelo.



Vá até a escrivaninha e pegue a chave (Antique Shop key) de Dahlia. Salve seu progresso e depois deixe o hospital; siga para o antiquário, se você observar o mapa, note que existe um **X** marcando o Silent Hill Town Center, o quadrado laranja a di

reita diz "Antique Green Lion".



Desça a Koontz Street e vire na Simmons St. A porta da loja de antiguidades estará aberta, desça um lance de escadas para usar a chave. Use o save point se quiser e vá para o armário na parede.



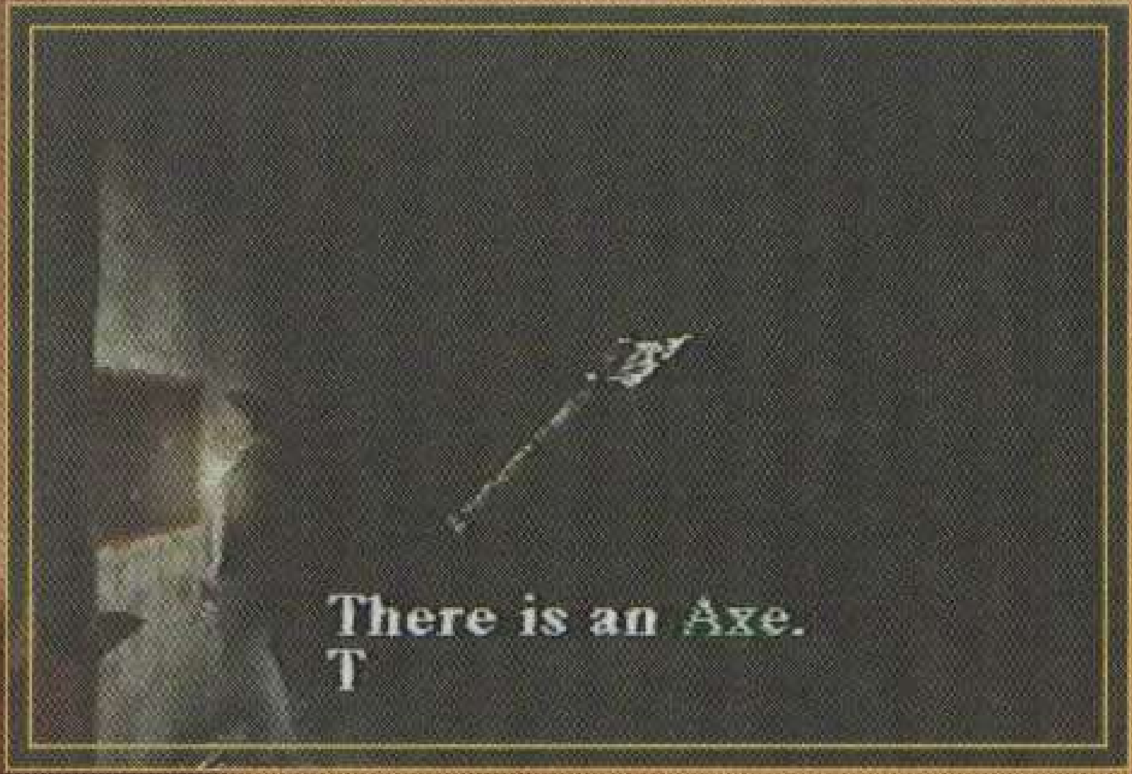
Empurre o armário (com o botão **X**) e uma sequência terá início.



Harry encontra-se com Cybil, que diz ter visto Cheryl andando no ar na Bachman Road perto do lago, mas todas as outras estradas de acesso ao local estão fechadas com um buracão...



Harry entra no túnel e encontra um estranho altar,...



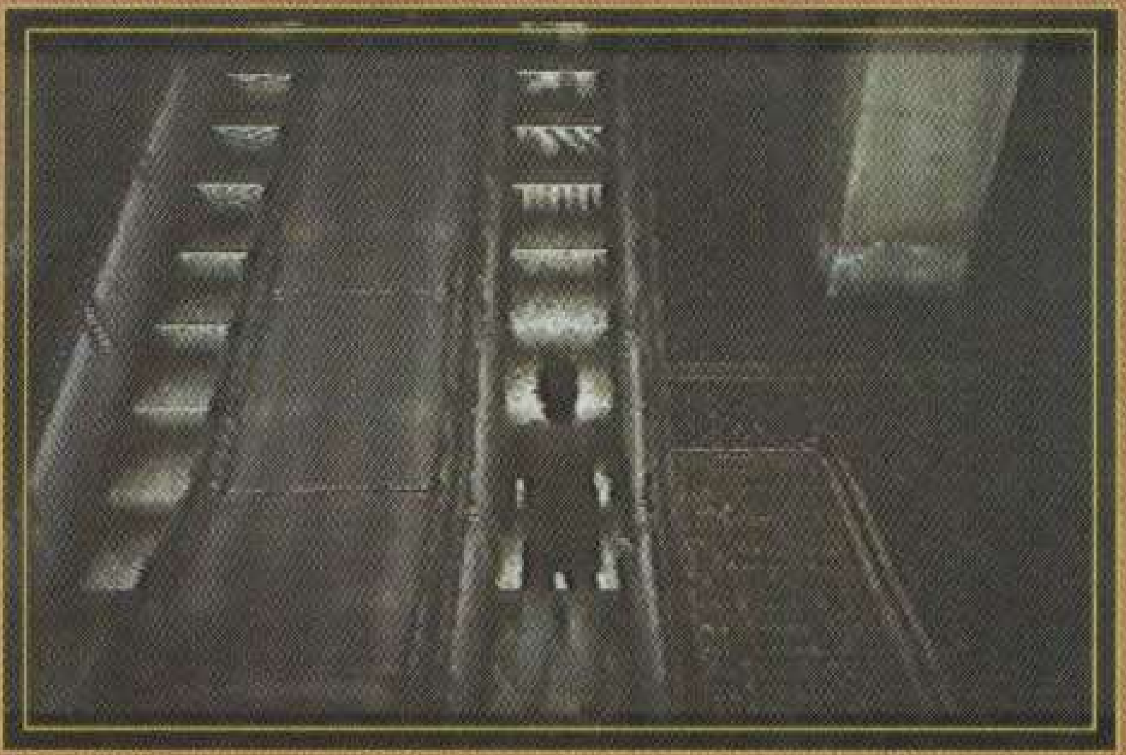
pegue o machado na parede, quando tentar deixar o altar ele vai pegar fogo, e Cybil vai entrar para ajudar Harry, mas quando ela chega Harry sumiu...



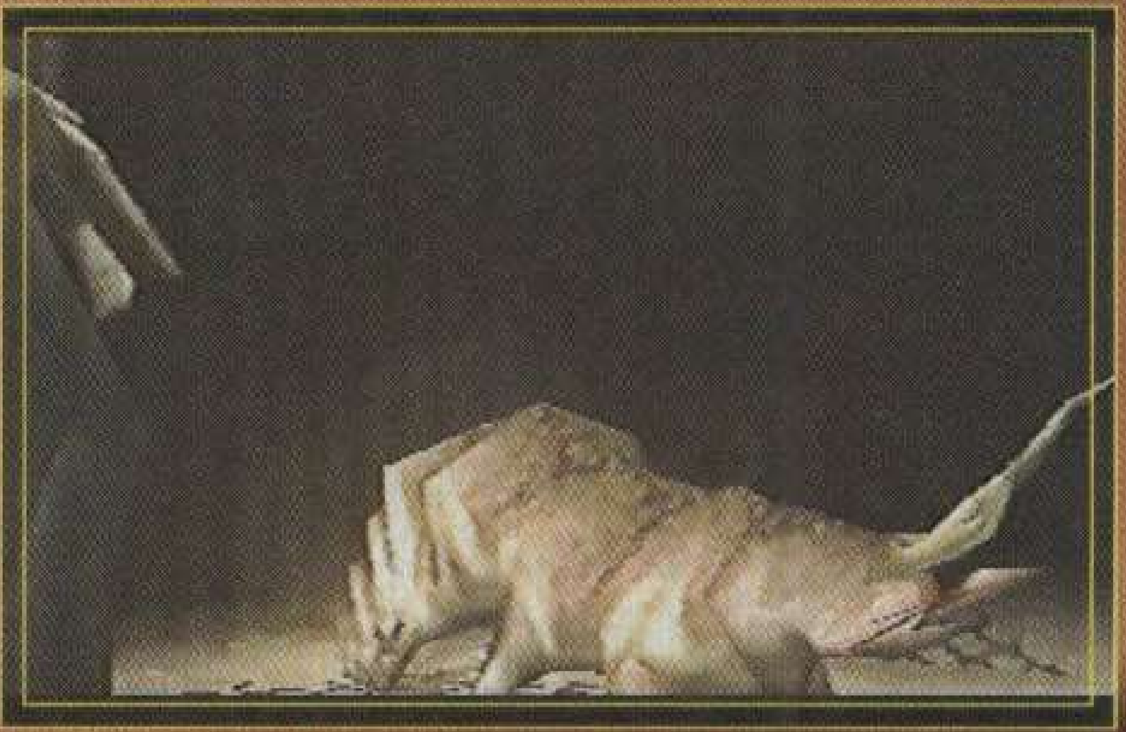
Ele acorda no hospital e Lisa (a enfermeira que todo Harry gostaria de ter) diz que tudo não passou de um pesadelo, e conta para Harry...



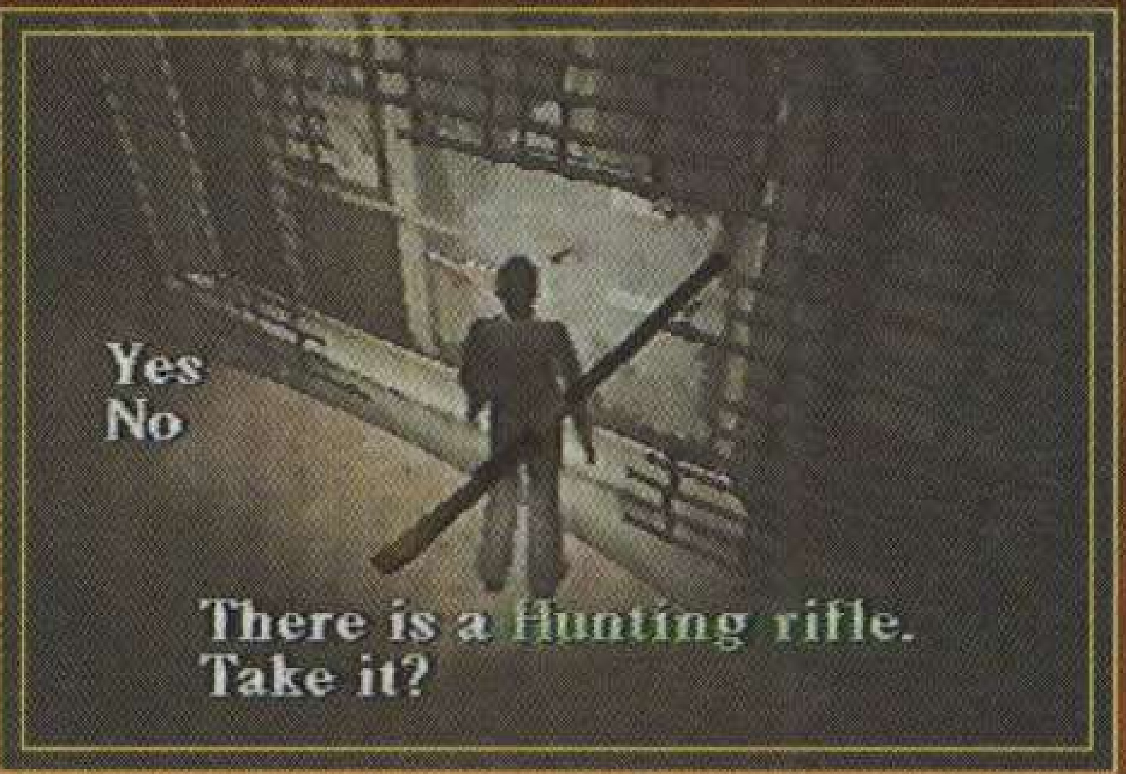
... que a cidade servia para cultos de uma estranha religião, mas quando muitas pessoas chegaram e... Depois desta experiência, ele acorda novamente no altar... com a marca de SAMAEL no chão, só que este é um altar iguale ao mesmo tempo diferente (como é que é isso, ninguém sabe!). Salve seu progresso e depois retorne para as ruas da Silent Hill Central, que agora está com o chão formado por grades de metal e um cenário realmente pavoroso...



Desça a Simmons Street até o "Town Center" e entre pelo furo na grade. Suba a escada rolante e no andar superior procure vasculhar as salas para encontrar bons itens, mas cuidado porque o o chão vai desabar quando você tentar averiguar uma coisa gemendo no chão...



Ao cair Harry vai enfrentar mais uma criatura gosmenta.



Dica: Pegue o rifle na parede para detonar a larva.

GrubWorm



Detone-o com tiros (de rifle se quiser...) quando ele sair do buraco, e tome cuidado para não

ser atingido.



Você terá de atingi-lo algumas vezes até que ele fuja abrindo um buraco na parede. Se o bicho se enrolar você não poderá atingi-lo.



Depois de passar pelo buraco que o bicho deixou para você, desça a rua até chegar a Sagan Street, então vá para oeste na Sagan e para sul na Crichton Street e entre na grade do Alchemilla Hospital (se brem que este é o único caminho).



Entre no hospital, vá até o Examination Room. Depois de salvar seu progresso,...



... você terá uma longa cena com Lisa, que dirá que através dos esgotos perto da escola você pode chegar até o lago, onde Cybil viu Cheryl...



Saia do hospital e suba as escadas de metal atravessando a rua próximo ao hospital para encontrar a larva desenvolvida.

Moth Adult Grub



Equipe o rifle e mande fogo na danada, tomando cuidado com as bombas de veneno, caso chegue muito perto da coisa.

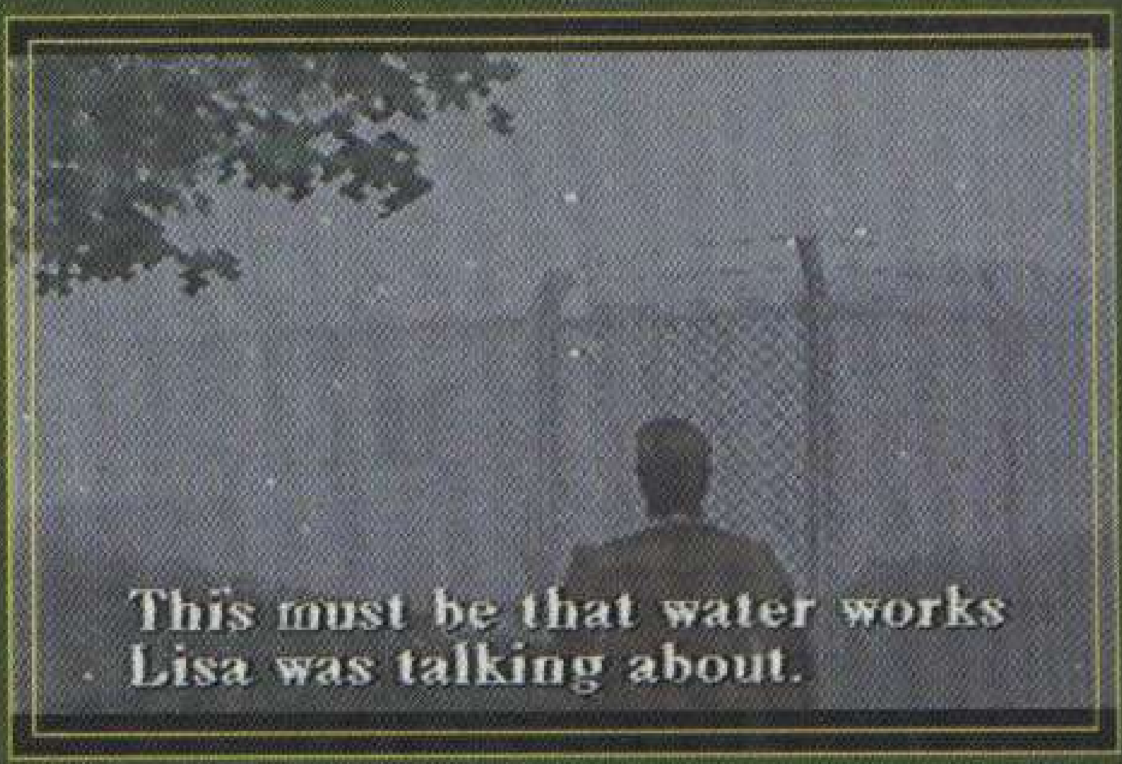


Corra e sempre que possível mande bala no bicho. Este chefe é bem simples e...



... se você tiver sorte, não vai nem usar health drinks our first aid kits.

A velha Silent Hill



Você vai retornar para a Old Silent Hill e siga para a escola (Mildwych elementary school). No caminho de volta, pegue os itens na Police Station e se quiser salve progresso. Retorne para a primeira área do jogo (olhe no mapa) e ao chegar próximo a escola, procure por uma grade com um cadeado que tranca a entrada do reservatório de água.



Use o machado (ou uma arma, se quiser) para quebrar o cadeado. Entre no reservatório e desça para os túneis. ***Obs.:*** dentro dos túneis, o rádio é inútil para detectar a presença dos monstros e por isso, tome cuidado!



Ande pelos túneis até uma área grand, atravessando a área es

crito "KEEP OUT" onde você vai encontrar uma chave, um mapa e vai poder salvar seu progresso na mesinha.



Vasculhe a área à procura de itens e use e abuse do mapa para não ficar andando em círculos.



Você precisa de outra chave para poder sair do esgoto, e esta chave está em uma poça de sangue no chão que está em uma das partes do túnel atravessando as grades com avisos "KEEP OUT". Após pega-la, saia e através da outra escada existente um túnel (olhe o mapa). Use o save point no barril ao lado da escada.



De volta à superfície, entre no prédio abandonado à sua esquerda para pegar itens. Saia e fique no lado direito da rua, onde há um quadro de informações com um mapa da área (pode pegar). Na seqüêncaia, desça a Bachman Street e entre no Annie's Bar.



Você terá uma cena com Dr. Kaufmann, e quando ele sair. Vá até o local onde o monstro o estava atacando e você verá um papel amarelado no chão. Examine-o para pegar a receita (receipt) e a Kaufman's key (para o hotel Indian Runner).



No lado direito do bar existe um save point, e no esquerdo, dois health drinks. Saia e vá para o hotel Indian Runner. Se você ler a descrição na chave, verá que é para o quarto número 3 e a receita tem escrito um código ("0473").



Na entrada digite o código 0473 para destravar a porta lateral. Dentro, pegue as munições do rifle e um health drink. Veja na parede uma nota que indica uma combinação de um lugar chamado "Norman Young's" (o número é 0886).



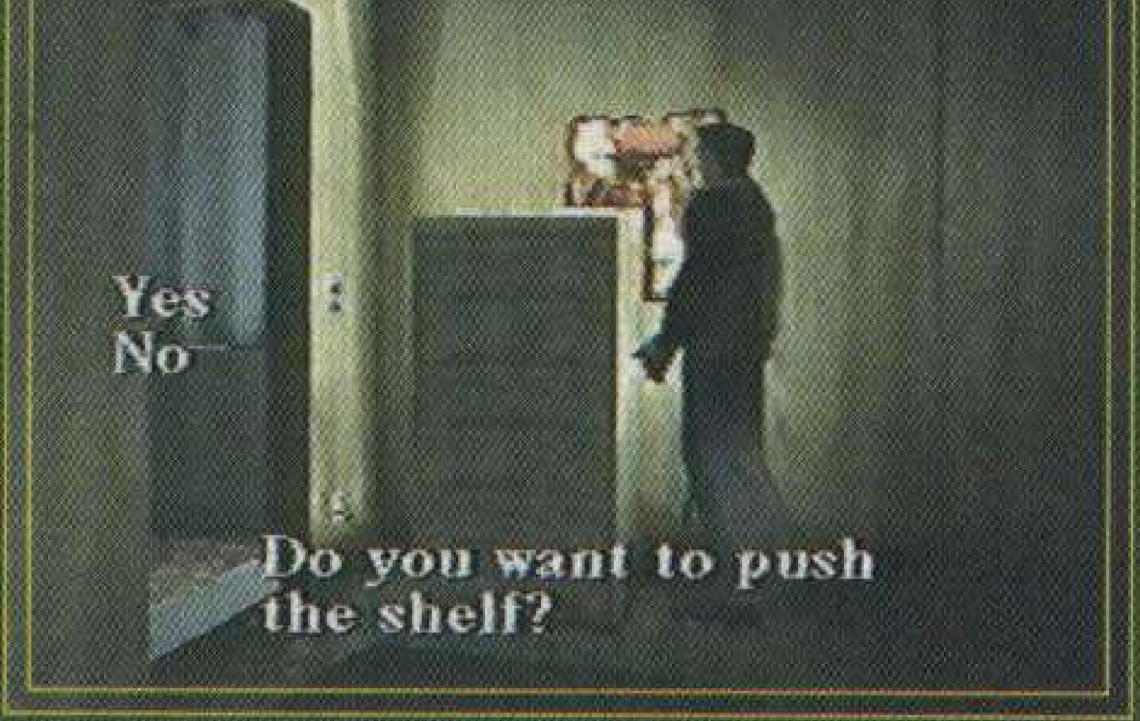
Pegue a Safe key e abra o cofre, Harry verá algo muito parecido com drogas. Olhando um poster do lado esquerdo você descobre que o Norman's é um motel.



A única hospedaria da cidade é o "Haerbey Inn", então desça a Weaver Street. Do lado da hospedaria existe um lugar para se colocar um código que é aquele do Norman's que você pegou no Indian Runner (0886).



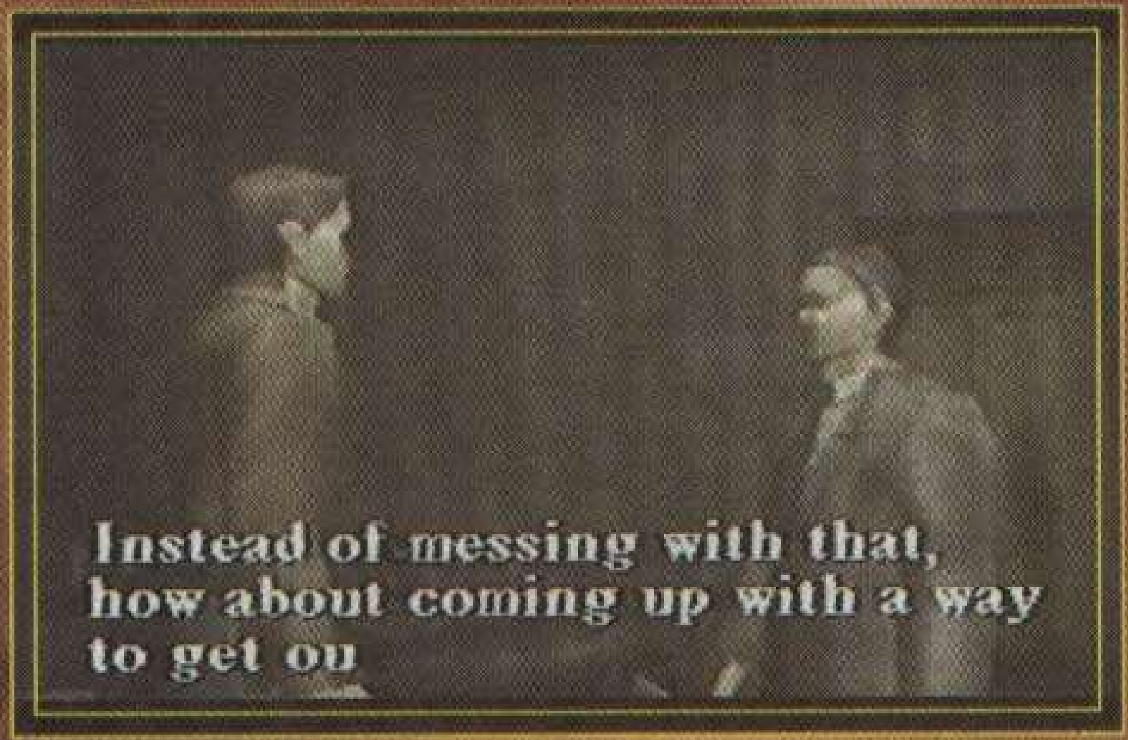
Do lado de dentro, pegue o imã no sofá e saia pela porta dos fundos. Vá até o quarto de número 3 (use a Kaufman's key)...



... empurre outro armário e utilize o imã para pegar a chave (Motorcycle key).



Volte para a motocicleta e use a chave para pegar um vidrinho esquisito,...



... mas Kaufmann rapidamente virá tira-lo de você, sem dar muita explicação. Retorne para as ruas e siga em direção a Light House, no caminho você verá Silent Hill se transformando novamente e Harry que pensava estar ficando maluco agora vê a realidade mudando completamente "consciente".



Em um beco na Sanford existe munição e um health drink. Continue em direção a Lighthouse e quando chegar ao fim, suba as escadas que existem à esquerda. Siga em frente e entre pela porta do barco no cais. Lá dentro você vai encontrar-se com Cybil e Dahlia.



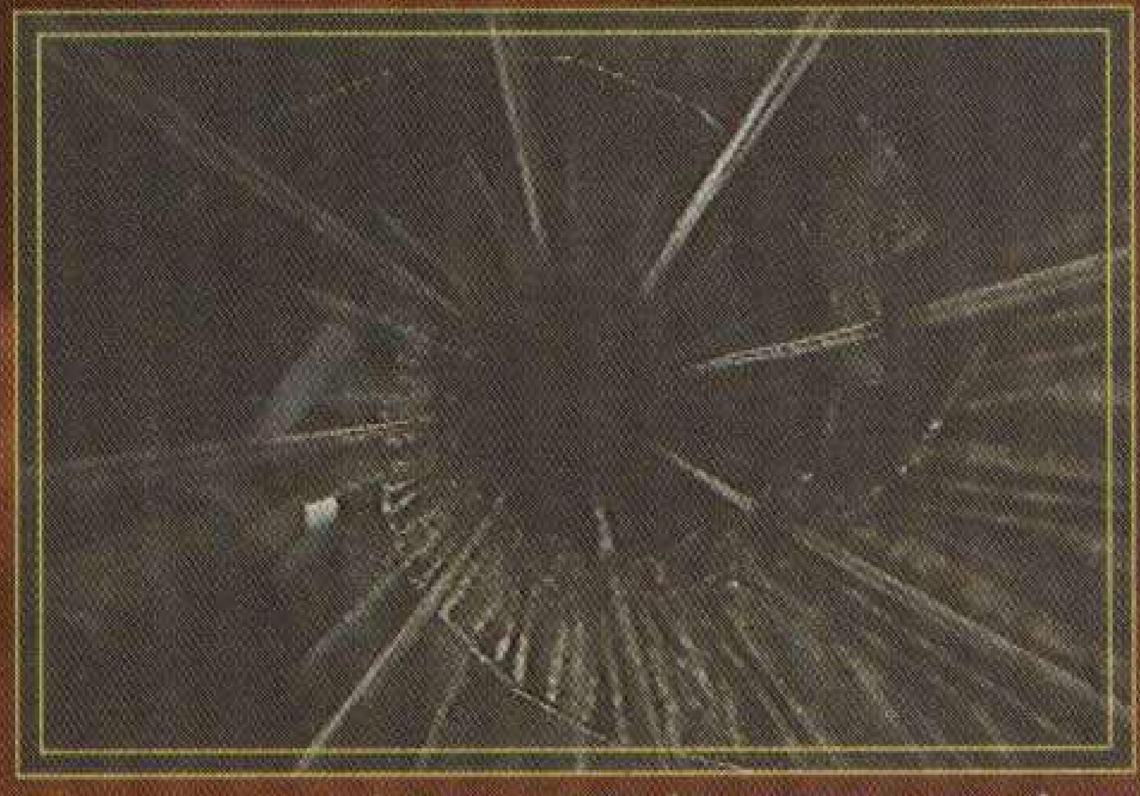
Dahlia dirá que você precisa derrotar o demônio e por isso precisa ir para a lighthouse.



Ela diz que você precisa usar o Flauros (finalmente!!) para impedir que o demônio libere a energia nos dois locais que faltam...



Você fica na lighthouse enquanto Cybil vai para o Amusement Park (outro local que Dahlia disse que Harry precisava ir...).



Pegue os itens no barco e salve seu progresso no save point que existe na porta seguinte; continue pela lighthouse. Você vai ter que avançar através das escadas, até chegar a Lighthouse.



Dentro da lighthouse existe um save point a à direita, perto da porta, salve seu progresso e suba as escadas para encontrar uma grande marca de Samael.



Você verá uma imagem fantasmagórica de Alessa que vai sumir no ar (teria Harry chegado tarde demais...). Tente voltar pela escada e o jogo automaticamente irá lança-lo de volta ao barco.



Salve seu progresso, depois retorne para a W. Sanford Street e vá para o oeste até encontrar uma porta aberta (no quadrado rosa próximo ao prédio da direita perto do nome W. Sanford Street no mapa). Entre no buraco neste local e retorne para o sujo esgoto... Primeiro examine o quadro na parede para pegar o mapa do esgoto, depois siga até a parte sem saída no mapa para pegar uma caixa de munição e um health drink.



Agora utilizando o mapa saia rapidamente do esgoto pela outra escada para encontrar o Amusement Park. Salve seu progresso na sorveteria (ice cream shop) e siga para o...



... carrossel, ao subir você será atacado por...



... Cybil que está possuida e sem controle sobre seus atos.

Cybil



Cybil luta de acordo com o final do jogo! Se você se lembrou de pegar o líquido no hospital, você tem duas chances: jogar o líquido em Cybil e cura-la da possesão; ou mata-la a sangue frio (ou ela vai matar fazer o mesmo com Harry).



Se decidiu matar Cybil (ô coitada!), você precisa se manter em movimento para evitar que ela atinja Harry, pois cada tiro faz um dano bem grande. Mantenha-se correndo se possível e fique longe dela atirando com o rifle até que ela chegue bem perto e então Repita a operação até que ela caia morta (mande chumbo com o rifle ou você terá que atirar durante um tempão). Quando controlar Harry, pressione o quadrado e pressione para trás duas vezes.



Quando Cybil tentar atirar em você continue mantendo o quadrado pressionado e aperte R1. Assim você irá para o lado ficando atrás do cavalo. Ela vai atirar e atingir o cavalo, mantenha o quadrado e aperte R1 para ficar novamente no ponto de visão de Cybil.



Quando ela for atirar aperte R1 novamente e fazendo isso até as balas da arma dela se acabarem, para depois atirar.



Para fazer o outro final, basta esperar Cybil começar a andar, pressione select e use a garrafa com o líquido (se você o pegou) e alguns eventos irão acontecer... (mistério!!).



Agora você tem uma enorme sequência de fatos e...



... quando acordar, você estará no hospital com Lisa novamente. ***Obs.:*** nesta parte não há mapa, mas você pode se basear pelo mapa anterior do hospital para saber onde está indo. Todas as indicações das portas serão feitas com base no elevador.



Quando sair do elevador vá para última porta a direita no corredor para pegar o Pliers (alicate) e o Screwdrive (chave de fenda). Retorne agora para a sala a direita do elevador e...



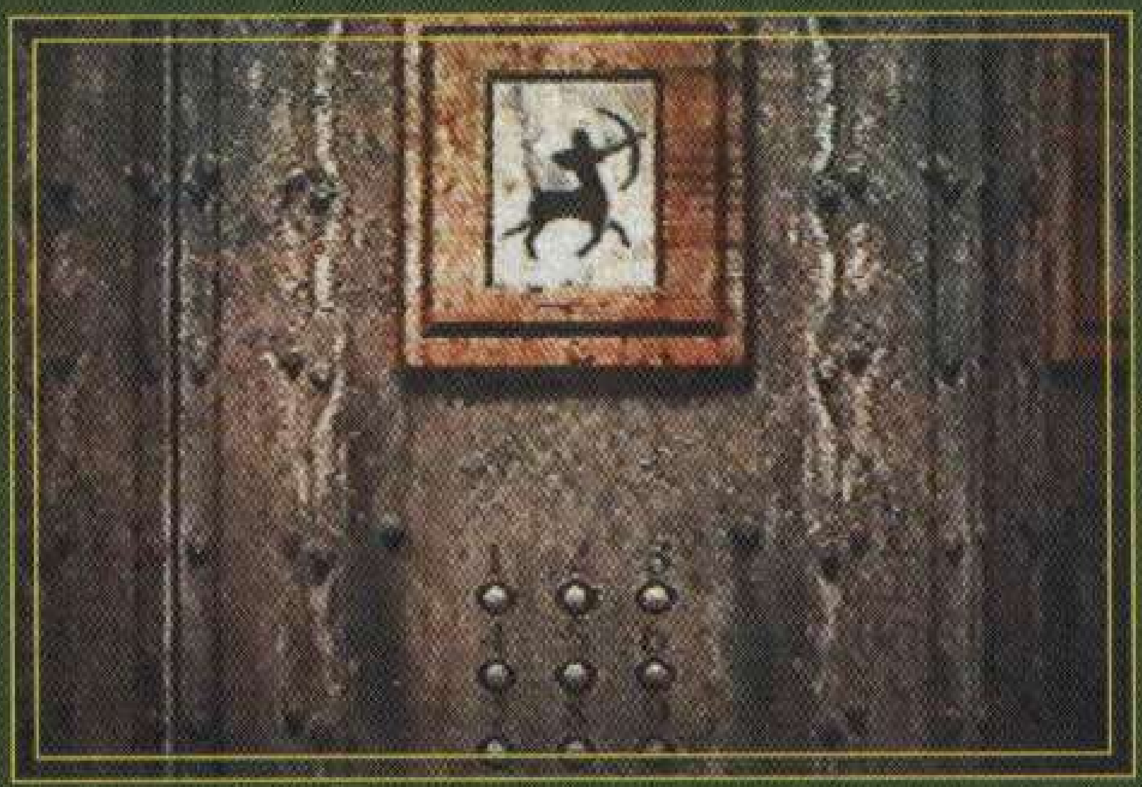
... use o pliers na torneira para poder pegar a chave "Key of Ophiel".



Na porta que está na frente do elevador existe um save point e alguns itens, salve seu progresso e depois retorne até a porta de Ophiel (a quinta porta a direita no corredor). Entre e siga para a porta com uma marca de constelação.



Nesta sala existem placas com signos nas paredes e em uma coluna logo a frente com um código.



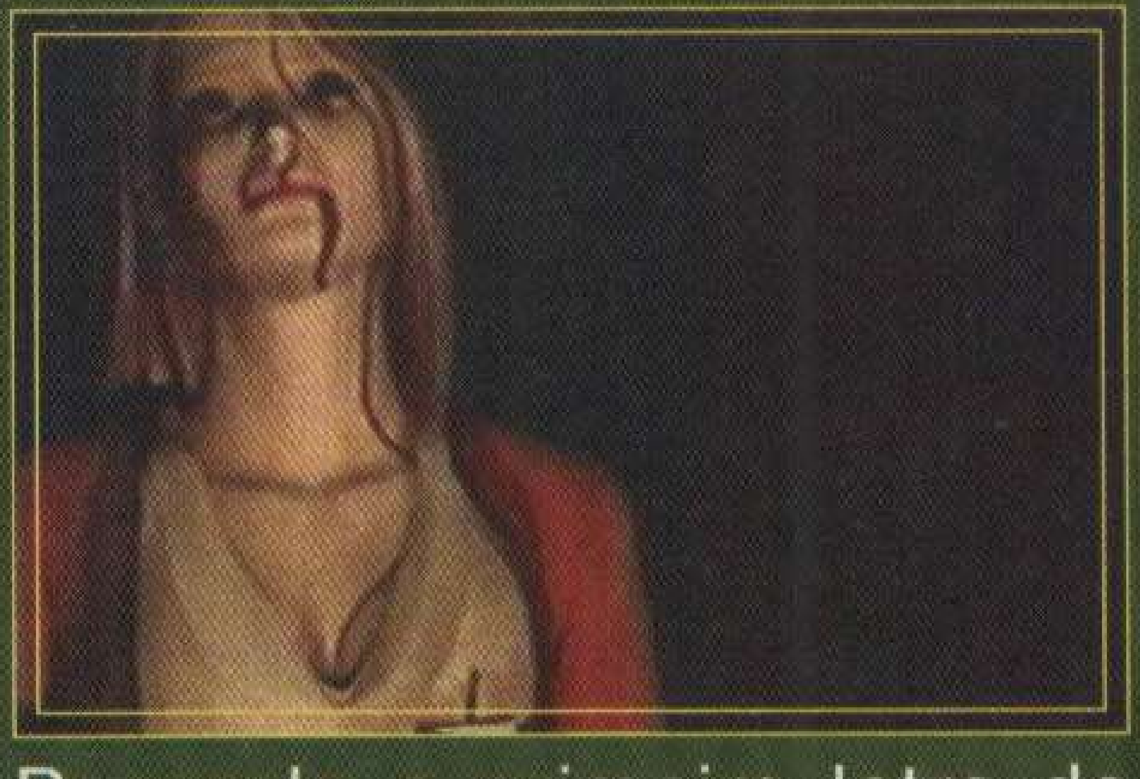
Na parede:
Libra 2
Peixes 0
Cancer 10
Aries 4
Nas figuras da coluna coloque o código 6, 4 e 8 seguindo a ordem da esquerda para a direita (Sagitário, Touro e Gêmeos). Quando colocar o código a 'Stone of time' vai aparecer pegue-a.



No próximo enigma a porta pede para que você coloque cinco letras formando uma palavra para isso basta ir até a lista de pessoas que está na parede e organizar por idade (Grim Reaper's List).

The Grim Reaper's List diz:
35 Lydia Findly
60 Trevor F. White
18 Albert Lords
45 Roberta T. Morgan
38 Edward C. Briggs

Arranjando por idade fica assim:
A lista organizada:
18 Albert Lords
35 Lydia Findly
38 Edward C. Briggs
45 Roberta T. Morgan
60 Trevor F. White



Pegando a primeira letra de cada nome você tem a palavra: ALERT Coloque a palavra ALERT no enigma da porta e ela se abrirá, Entre nesta sala e vá avançando até encontrar o necrotério e lá pegue o 'Amulet of Solomon' na parede. Saia desta sala e você terá uma cena com Lisa que vai derreter na frente de Harry (ela era tão bonitinha!! Bleargh...ughhh...).



Retorne para o corredor do elevador e vá para a sala do Save Point, e lá use a 'Stone of time' no relógio para pegar a Key of 'Hagith' e então vá para a porta de 'Hagith' (última porta no final do corredor) e use a chave para abri-la e entre no elevador para o segundo andar...



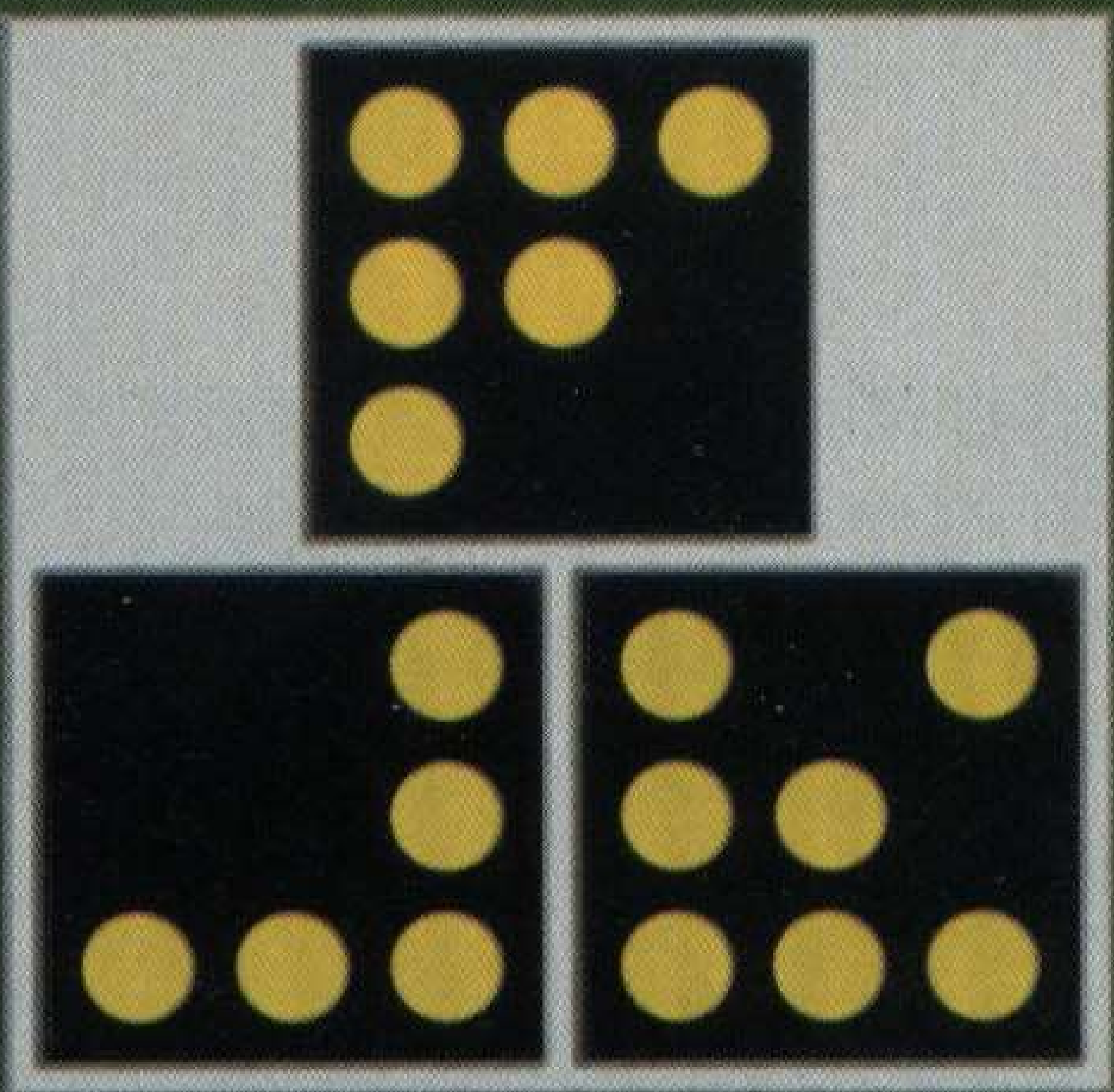
Entre na terceira porta a esquerda e pegue a 'Crest of Mercury' munição do rifle e o 'Ring of contract'. Continue no corredor do segundo andar e entre na última porta, para encontrar outro corredor. Na única porta existente no corredor da direita você vai encontrar a máquina fotográfica (camera) pegue-a e vá para o "Nurse center" baseando-se no mapa do hospital e pegue uma caixa de munição na mesa.



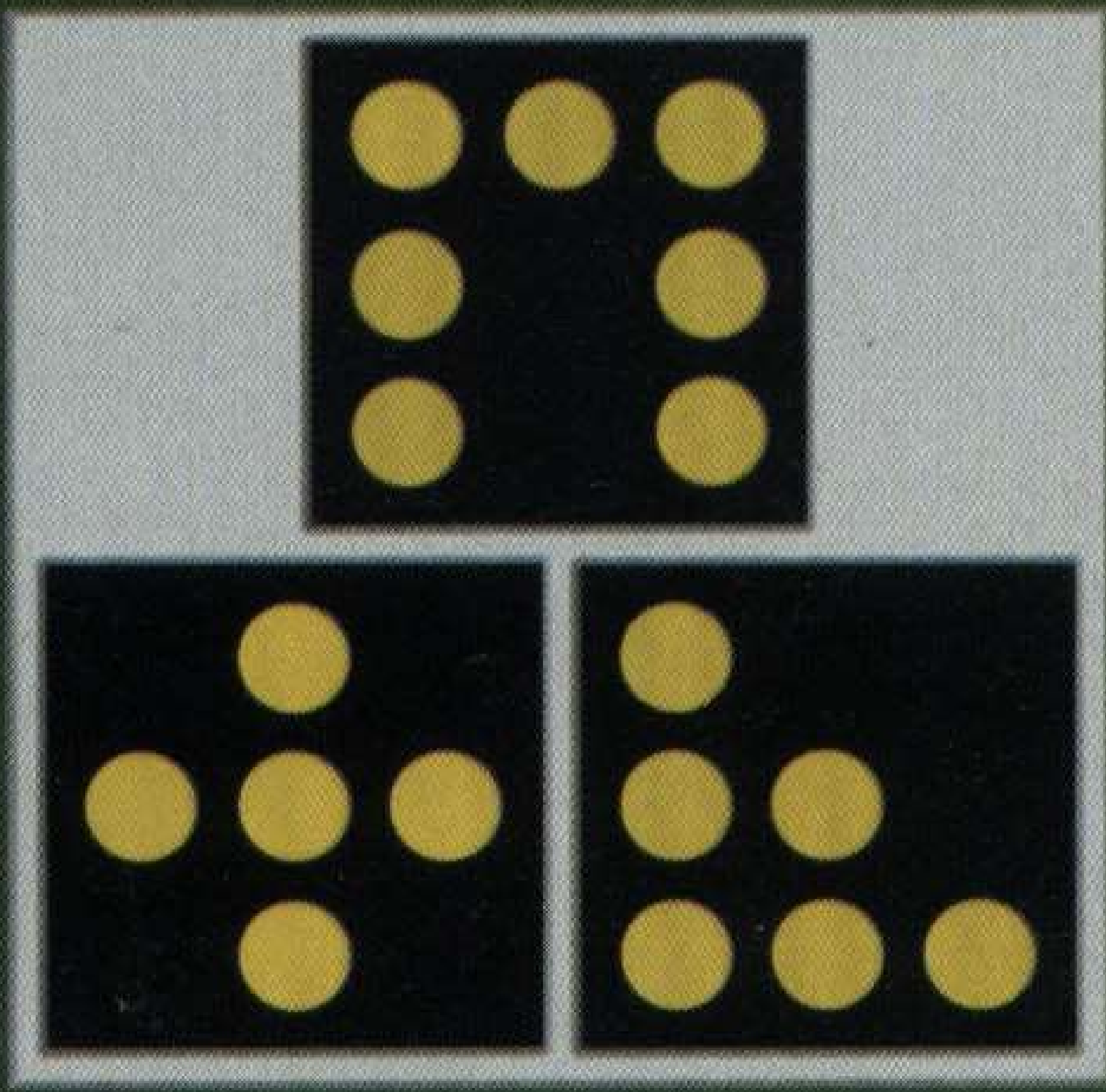
Entre na sala do final do corredor a direita e use o screwdriver na placa de metal para liberar a 'Key of "Aratron"'. Você não poderá pega-la por enquanto, por isso saia da sala e se quiser retorne para o primeiro corredor para salvar seu progresso (não marque bobeira!). Depois vá para o terceiro andar que é muito parecida com a igreja que você viu na Silent Hill Central, nesta área existem duas portas com botões para se apertar de cada lado da sala e fotos ao lado do altar. Use a máquina fotográfica nas fotos para descobrir os códigos das portas. As fotos da esquerda mostram os códigos da porta da esquerda e as da direita...



é da porta direita mesmo. Com o botão O pressionado, os desenhos se parecem com:
Porta da esquerda:



A foto da direita (corresponde a porta da direita):



Quando destravar as portas, siga para a da esquerda e pegue a chave da gaiola, depois entre na da direita e pegue health drink e de uma olhada no livro que está perto.



O livro fala de um poderoso alucinógeno, depois de ler, volte para o primeiro andar e use a bird cage key na gaiola para pegar 'Key of "Phaleg". Já que está no primeiro andar aproveite para salvar seu progresso e vá para a porta de Phaleg e use a chave.



Primeiro vá até a sala da adaga e olhe o grande armário no centro da sala. Use o 'Ring of contract' nele (não pegue a adaga sem usar o "Ring of Contract" a não ser que queira morrer...). Depois de usar o 'Ring of contract pegue a adaga (Dagger of Melchior).



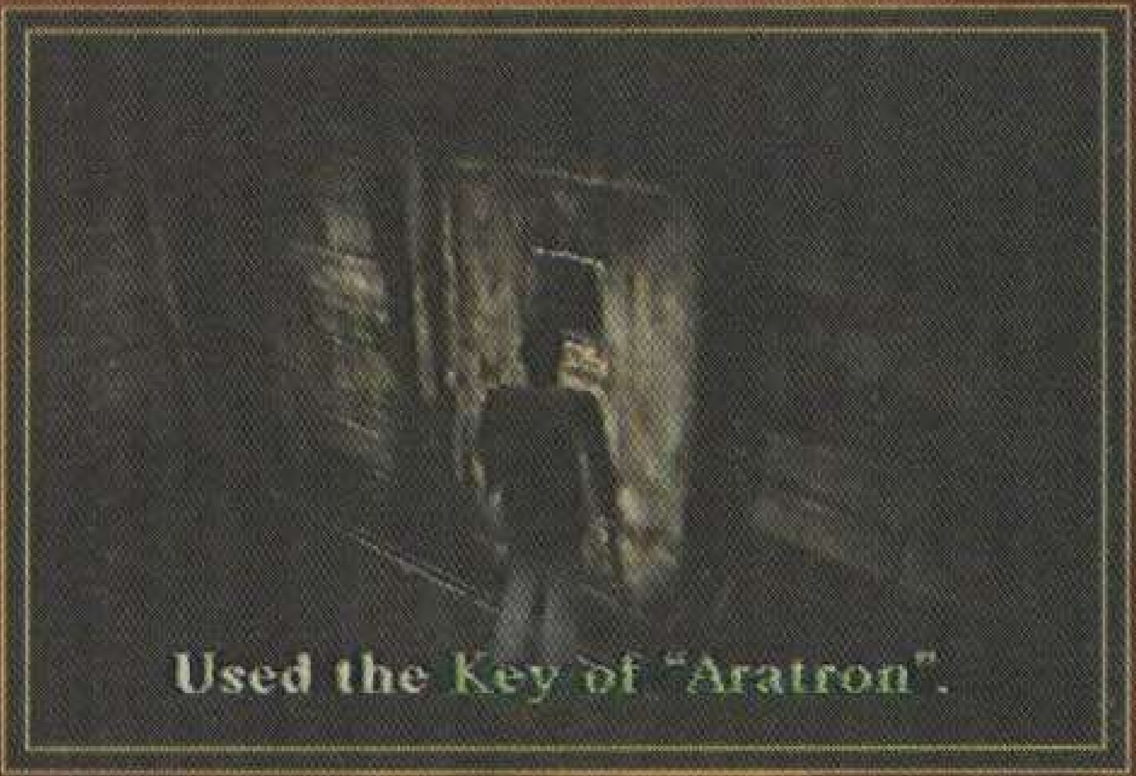
Agora vá até o "storage room" (baseando-se no mapa do hospital) e pegue munição, health drink e olhe o doce (jelly beans) para pegar a 'Key of "Bethor"'.



Vá até a outra sala e assista o vídeo correto. Então cruze o corredor entre na sala com grafite para uma cena. Depois pegue o Ankh e use a chave para destrancar a porta de Bethor. Esta sala parece-se com o gerador no subsolo do hospital, lembra?



Desligue o gerador e volte para a sala que estava eletrocutada para pegar a 'Key of "Aratron". Você terá que usar a Warp door 1, ao invés do elevador por causa da força (esta porta é a primeira do corredor).



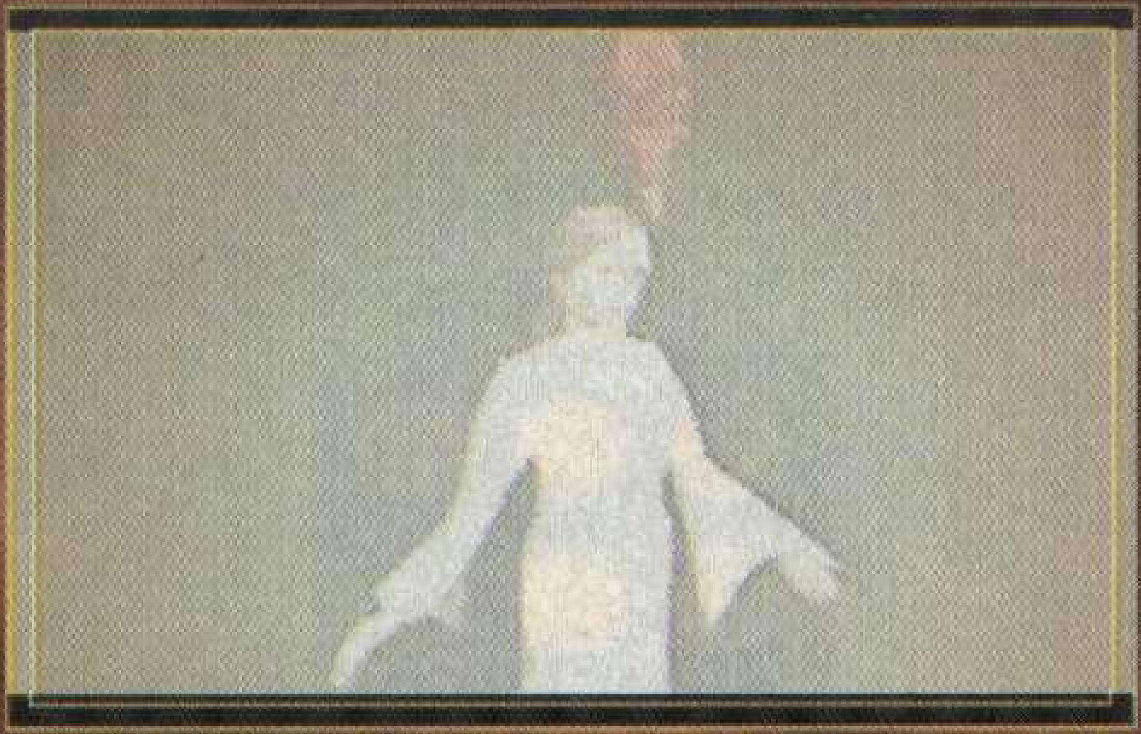
Use a chave Key of "Aratron" na porta que está na sala de Phaleg e veja uma longa cena. Pegue o 'Disk of Ouroboros' perto da foto de Alessa. Vá até a sala da criança, salve seu progresso e coloque todos os artefatos estranhos que você pegou na porta são cinco itens:

Ankh
Amulet of Solomon
Crest of Mercury
Dagger of Melchior
Disk of Ouroboros

A porta vai destrancar e você verá uma cena e depois poderá descer as escadas.



Depois de uma longa cena com vários...



... personagens, a luta com o último chefe tem início.

Winged Monster (Child Goddess / Samael)



O chefe é até bem simples se você estiver com o rifle, desvie dos ataques e atire; ele cairá com una 5 ou 15 tiros. Continue usando o rifle, mas tome cuidado com os raios que tiram muita energia.



Atire na barriga do monstro antes dele atirar o raio para provocar maior dano em você. (naquele local onde se formam os raios antes de atira-los em Harry). Repita a estratégia até o monstro estar morto. O final do game você decide. São cinco no total (você também quer demais, né?). Dependendo de quem você salvou, itens que encontrou que serviu para encontrar ou ajudar outros integrantes do game, vão influenciar no tipo do final. Então você terá de jogar umas cinco vezes para ver todos os cinco finais. Confira uma discrição de quatro deles.

O final muito ruim...

Depois de derrotar a Child Goddess (Alessa) você ouvirá Cheryl dizer "Thank You" para Harry, e Alessa vai desaparecer. Depois disso rola uma cena com o Harry e seu jeep...

O final ruim...

Depois de derrotar a Child Goddess (Alessa) você ouve Cheryl dizer thank you para Harry, e Alessa desaparece. Harry fica horrorizado e os créditos começam a rolar. Depois Cybil diz a Harry para esquecer..,

O final bom...

Depois de derrotar o Winged Monster (Samael) Cheryl chamará pelo seu pai e então Alessa dará Cheryl a você (que agora se tornou um bebê). Harry vai fugir e Kaufmann será sugado para o mundo irreal de metal. Então Harry correrá pelas ruas com Cheryl em seus braços. Depois dos créditos, Harry para e olha para o céu.

O final muito bom...

Depois de derrotar o Winged Monster (Samael) Cheryl vai voltar para seu pai, através de Alessa. (que continua sendo um bebê). Harry e Cybil fogem e Kauffmann retorna para o mundo irreal de metal. A próxima cena mostra Harry e Cybil correndo com Cheryl nos braços de Harry. E por aí vai... A abertura do jogo depois deste final mostra Cybil no lugar da esposa morta de Harry.

Um final nada a ver...

(Usando a Channeling Stone) Aliens descem até a lighthouse e zap atingem Harry com uma arma paralisadora. Harry grita e enquanto os aliens falam em sua estranha língua. Quando você começar o Next Fear mode Hyper Blaster estará em sua lista de itens. Os créditos do final são como filme de ficção científica e rolam no estilo "Star Wars".

Para conseguir novas armas...

Next Fear mode é o modo em que se você terminar o game (no mesmo save) pode pegar armas extras e ver um novo final. Quando a tela "Game Result" aparecer, você verá as armas que pode pegar no cenário do modo Next Fear! Todas as armas que você pode pegar são baseadas nas suas estatísticas durante o jogo. As armas possíveis são: a katana, a chainsaw, a rock drill e a gasoline (para a rock drill). Nem todas as armas estão facilmente disponíveis no Next Fear mode (especialmente a katana, que é uma arma muito difícil de obter), por isso não fique mal se não conseguir pegar todas.

A arma Hyper Blaster

Esta arma só é obtida no modo Next Fear quando Harry usa a Channeling Stone e faz o quinto final (o final alienígena). A channeling stone é mostrada no final, não a arma.

A Chanelling Stone

A channeling stone é outro item possível de se pegar apenas no Next Fear (na convenience store no modo Next Fear, se você conseguir detonar o game com o final muito bom). Para fazer o final alienígena você precisa usar este item nestes locais:

-(Velha Silent Hill): no terraço (telhado) da escola alternada (quando a escola fica diferente).

-(Silent Hill central diferente): na parte de fora do hospital, logo depois de enfrentar a Moth Adult Grub (mariposa gigante).

-(Resort Area): quando estiver na frente dos apartamentos, no motel Norman's.

-(Alternate Resort Area): na ponte que dá para o barco.

-(Alternate Resort Area): no telhado da lighthouse (no símbolo de Samael).

Códigos de Game Shark

Atravessar paredes (Nota 1)
.... 8006A1F8 A88B
.... 8006A1FA 0801
.... 8006A264 A8A2
.... 8006A266 0801

Munição infinita para todas as armas / sem recarregar
.... 800B9BD8 0001

Energia infinita
.... 300B9C8D 0040
.... 800B9C8E 0006

Obter Mapa
.... 800BC768 0002

Modificador de arma empunhada
.... 300BC6AE 00??

Sempre primeiro save
.... 800BC6AA 0000

Load rápido (Nota 2)
.... D00BC33C 0110
.... 800BC88C 0008

Maximum Brightness no Options
.... 300BC31B 001F

Roller Skate Mode
.... 800B9D02 3800

Todos os itens 1
.... 50002804 0000
.... 300BC605 00FF

Tempo do game 0:0:0
.... 800BC854 0000
.... 800BC856 0000

Todos os itens 2
.... 80053136 2400

Rádio sempre ativado
.... 800BC6B0 0001

Mapa completo
.... 800BC7D8 FFFF
.... 800BC7DA FFFF
.... 800BC7DC FFFF
.... 800BC7DE FFFF
.... 800BC7E0 FFFF

Lanterna sempre ativada
.... 800BBF2C 0100

Controlar Demo Mode (Nota 3)
.... D00BC33C 0100
.... 800BC882 00E0
.... D00BC33C 0100
.... 800BBE28 0004

Todas as armas (Nota 4)
50000404 0001
.... 300BC604 00A0
.... 50000304 0001
.... 300BC614 0080
.... 50000404 0001
.... 300BC620 0084
.... 300BC630 00E2

Obtrer Máx. Slots
.... 300BC6AF 0028

Modificador de inventário

Slot 1 - Max 255
.... 800BC604 FF??

Slot 2 - Max 255
.... 800BC608 FF??

Slot 3 - Max 255
.... 800BC60C FF??

Slot 4 - Max 255
.... 800BC610 FF??

Slot 5 - Max 255
.... 800BC614 FF??

Slot 6 - Max 255
.... 800BC618 FF??

Slot 7 - Max 255
.... 800BC61C FF??

Slot 8 - Max 255
.... 800BC620 FF??

Slot 9 - Max 255
.... 800BC624 FF??

Slot 10 - Max 255
.... 800BC628 FF??

Slot 11 - Max 255
.... 800BC62C FF??

Slot 12 - Max 255
.... 800BC630 FF??

Slot 13 - Max 255 .... 800BC634 FF??
Slot 14 - Max 255 .... 800BC638 FF??
Slot 15 - Max 255 .... 800BC63C FF??
Slot 16 - Max 255 .... 800BC640 FF??
Slot 17 - Max 255 .... 800BC644 FF??
Slot 18 - Max 255 .... 800BC648 FF??
Slot 19 - Max 255 .... 800BC64C FF??
Slot 20 - Max 255 .... 800BC650 FF??
Slot 21 - Max 255 .... 800BC654 FF??
Slot 22 - Max 255 .... 800BC658 FF??
Slot 23 - Max 255 .... 800BC65C FF??
Slot 24 - Max 255 .... 800BC660 FF??
Slot 25 - Max 255 .... 800BC664 FF??
Slot 26 - Max 255 .... 800BC668 FF??
Slot 27 - Max 255 .... 800BC66C FF??
Slot 28 - Max 255 .... 800BC670 FF??
Slot 29 - Max 255 .... 800BC674 FF??
Slot 30 - Max 255 .... 800BC678 FF??
Slot 31 - Max 255 .... 800BC67C FF??
Slot 32 - Max 255 .... 800BC680 FF??
Slot 33 - Max 255 .... 800BC684 FF??
Slot 34 - Max 255 .... 800BC688 FF??
Slot 35 - Max 255 .... 800BC68C FF??
Slot 36 - Max 255 .... 800BC690 FF??
Slot 37 - Max 255 .... 800BC694 FF??
Slot 38 - Max 255 .... 800BC698 FF??
Slot 39 - Max 255 .... 800BC69C FF??
Slot 40 - Max 255 .... 800BC6A0 FF??

Itens que acompanham os códigos modificadores de inventário

20 - Health Drink
21 - First Aid Kit
22 - Ampoule
40 - Lobby Key
41 - House Key
42 - Key of Lion
43 - Key of Woodman
44 - Key of Scarecrow
45 - Library Reserve Key
46 - Classroom Key
47 - K.Gordon Key
48 - Drawbridge Key
49 - Basement Key
4A - Basement Storeroom Key
4B - Examination Room Key
4C - Antique Shop Key
4D - Sewer Key
4E - Key of Ophiel
4F - Key of Hagith
50 - Key of Phaleg
51 - Key of Bethor
52 - Key of Aratron
53 - Nota: para School
54 - Nota: Doghouse
55 - Picture Card
57 - Sewer Exit Key
58 - Channeling Stone
60 - Chemical
61 - Gold Medallion
62 - Silver Medallion
63 - Rubber Ball
64 - Flauros
65 - Plastic Bottle
66 - Unknown Liquid
67 - Plate of Turtle
68 - Plate of Hatter
69 - Plate of Cat
6A - Plate of Queen
6B - Blood Pack
6C - Disinfecting Alcohol
6D - Lighter
6E - Video Tape
70 - Kaufmann Key
71 - Receipt
72 - Safe Key
73 - Magnet
74 - Motorcycle Key
75 - Bird Cage Key
76 - Pliers
77 - Screwdriver
78 - Camera
79 - Ring of Contact
7A - Stone of Time
7B - Amulet of Solomon
7C - Crest of Mercury
7D - Ankh
7E - Dagger of Melchior
7F - Disk of Ouroboros
80 - Kitchen knife
81 - Steel Pipe
82 - Rock Drill
84 - Hammer
85 - Chain Saw
86 - Katana
87 - Axe
A0 - Handgun
A1 - Hunting Rifle
A2 - Shotgun
A3 - Hyper Blaster
C0 - Handgun Bullets
C1 - Rifle Shells
C2 - Shotgun Shells
E0 - Flashlight
E1 - Pocket Radio
E2 - Gasoline Tank

Nota 1: Tome cuidado quando estiver dentro de uma parede, pois o ângulo da câmera muda e você precisará saber onde está para voltar sobre a tela.

Nota 2: Com este código, vá para a tela de save game e pressione ↑ e L2 (não use em qualquer lugar, mas no menu de save).

Nota 3: Com este código, pressionando L2 quando na tela título, aparecerem os textos, o código é ativado, então espere um game demo carregar e você terá o controle.

Nota 4: Este código poderá dar outros itens, a não ser que você comece outro jogo.





AS ARMAS

CAMPOS DAS TABELAS

No total, Aya utiliza 7 tipos de armas: **"Handguns"**, **"Clubs"**, **"Shotguns"**, **"Rifles"**, **"Machine Guns"**, **"Grenade Launchers"** e **"Rocket Launchers"**. A linha superior destas tabelas tem o fundo verde, e nela estão indicados os nomes em japonês e inglês, respectivamente. A segunda linha de cada tabela, em amarelo, indica os campos abrangidos, dos quais, na ordem, temos: NeJ (Nome em Japonês), que é o nome da arma em japonês (se bem que muitas, no próprio jogo, têm nomes com caracteres romanos); no campo NeI (Nome em Inglês), indicamos o nome da arma traduzido para o inglês (pelo motivo já mencionado, muitas vezes este campo é dispensável). Conhecidos os nomes em japonês e inglês, temos a seguir os campos que indicam os valores de cada arma (os valores que as armas têm como padrão, que podem ser estendidos com itens ou upgrades), com o nome em inglês e seu respectivo nome em japonês abaixo. A começar pelo parâmetro Attack, que define, obviamente, o poder de ataque da arma; em seguida temos o campo Range, onde é indicado o alcance, ou raio de ação da arma; finalizando os campos de valores principais das armas, temos o Bullets, que mostra a quantidade de balas que a arma suporta (quando o valor é zerado, Aya pára a ação para recarregar a arma, deixando-a com o valor máximo de balas novamente). Sendo que cada arma possui um valor base e um valor plus para cada uma das três características supracitadas (Attack, Range e Bullets), indicamos estes valores no formato "XX(YY+Z)", onde XX é o valor total, YY é o valor base e Z é o valor plus. Assim, caso tenhamos a ocorrência

ハンドガン (HANDGUN)

NeJ	NeI	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
前田ガン	Maeda Gun	01(01+0)	60(60+0)	15(15+0)	1	Shot x2	Museum
M84F	M84F	12(10+2)	51(51+0)	06(06+0)	1	Shot x2	Inicial
P220	P220	15(14+1)	55(55+0)	05(05+0)	1	Shot x2	Carnegie
M1911A1	M1911A1	17(15+2)	60(60+0)	06(05+1)	2	Shot x3	Sewers
M9	M9	17(17+0)	54(53+1)	09(08+1)	3	Shot x3	Central Park
P8	P8	19(18+1)	56(54+2)	07(07+0)	1	Não Possui	Central Park
M92F	M92F	29(28+1)	51(50+1)	11(08+3)	3	Shot x3	N.Y.P.D.
G19	G19	32(30+2)	58(57+1)	10(08+2)	3	Shot x3	Soho
M9改	M9 (rev)	39(38+1)	55(54+1)	11(10+1)	2	Shot x3	N.Y.P.D.
PPK	PPK	47(45+2)	49(48+1)	12(12+0)	2	Shot x5 Preempt Attack	Warehouse
G23	G23	48(47+1)	60(58+2)	10(10+0)	2	Shot x3	Hospital
P220改	P220 (rev)	48(47+1)	55(55+0)	12(11+1)	3	Shot x3	Museum
M1911A2	M1911A2	48(48+0)	61(61+0)	11(08+3)	2	Shot x3	China Town
G22	G22	51(49+2)	60(60+0)	11(10+1)	2	Shot x2	Museum
M9改2	M9 (rev2)	53(51+2)	58(58+0)	13(13+0)	2	Shot x3 Double Command	Museum
M8000	M8000	53(53+0)	58(58+0)	12(12+0)	3	Double Command	Museum
USP改	USP (rev)	58(58+0)	59(57+2)	11(11+0)	2	Não Possui	Crysler
P228	P228	59(59+0)	56(55+1)	13(12+1)	2	Não Possui	Crysler
P226	P226	64(63+1)	57(57+0)	12(11+1)	2	Não Possui	Crysler
G20	G20	65(65+0)	62(61+1)	14(12+2)	2	Counter Attack	Crysler
M1911A4	M1911A4	68(68+0)	63(62+1)	09(09+0)	2	Não Possui	Crysler
P229	P229	71(71+0)	56(56+0)	13(13+0)	1	Shot x3	Crysler
USP改2	USP (rev2)	76(75+1)	58(58+0)	13(12+1)	2	Shot x2 Preempt Attack	Crysler
USP−TU	USP-TU	76(75+1)	88(87+1)	31(25+6)	3	Shot x5 Counter Attack	Torres (N.Y.P.D.)
M96	M96	77(75+2)	59(59+0)	16(14+2)	5	Não Possui	Crysler
AM44	AM44	78(78+0)	58(58+0)	13(12+1)	2	Não Possui	Crysler
SP1C	SP1C	80(78+2)	69(67+2)	20(18+2)	2	Shot x2	Torres (N.Y.P.D.)
Mark23	Mark23	82(81+1)	61(60+1)	13(13+0)	2	Shot x5 Counter Attack	Crysler
DE50AE2	DE50AE2	85(83+2)	56(55+1)	17(15+2)	10	Shot x2	Torres (N.Y.P.D.)
M1911A5	M1911A5	86(85+1)	63(63+0)	11(10+1)	2	Não Possui	Crysler
M712	M712	87(85+2)	64(63+1)	11(10+1)	2	Counter Attack	Crysler
M96改	M96 (rev)	89(88+1)	59(59+0)	20(20+0)	2	Shot x2 Triple Command	Crysler

クラブ (CLUB)

NeJ	NeI	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
クラブ	Club	10(09+1)	10(10+0)	00(00+0)	1	Não Possui	Inicial
クラブ改2	Club (rev2)	26(24+2)	10(10+0)	00(00+0)	1	Steal	Soho
クラブ改3	Club (rev3)	38(38+0)	10(10+0)	00(00+0)	2	Steal Preempt Attack	Sewers - China Town
クラブ改4	Club (rev4)	80(78+2)	10(10+0)	00(00+0)	3	Capture Critical Counter Attack	Crysler

ショットガン (SHOTGUN)

NeJ	NeI	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
M870	M870	49(48+1)	60(60+0)	07(04+3)	6	Shot x2 Burst Attack	Sewers
M500	M500	59(57+2)	63(61+2)	07(05+2)	6	Shot x2 Burst Attack	Museum
M870改1	M870 (rev)	63(63+0)	64(63+1)	05(05+0)	7	Burst Attack	Crysler
マーベリック	Maverick	82(82+0)	71(69+2)	07(07+0)	5	Burst Attack	Crysler
M10B	M10B	93(92+1)	70(70+0)	07(06+1)	4	Shot x3 Burst Attack	Torres (N.Y.P.D.)
S12	S12	98(97+1)	72(70+2)	09(08+1)	6	Burst Attack	Crysler

グレネードランチャー (GRENADE LAUNCHER)

NeJ	NeI	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
M203	M203	27(25+2)	60(59+1)	05(05+0)	2	Heat	Central Park
M79	M79	45(44+1)	67(65+2)	05(04+1)	3	Shot x2 Tranquilizer	Hospital
M79改	M79 (rev)	46(45+1)	68(68+0)	06(04+2)	4	Shot x3 Acid	China Town
M203改	M203 (rev)	49(48+1)	65(65+0)	07(06+1)	2	Shot x2 Heat	Warehouse
M203改2	M203 (rev2)	50(49+1)	71(71+0)	07(05+2)	4	Shot x3 Acid	Sewers - China Town
M79改2	M79 (rev2)	54(52+2)	69(68+1)	06(05+1)	3	Shot x2 Freeze	Train Tunnel
M203改3	M203 (rev3)	58(57+1)	67(67+0)	08(07+1)	5	Shot x2 Freeze	Museum
M79改3	M79 (rev3)	61(59+2)	65(65+0)	10(10+0)	4	Não Possui	Crysler
M203改4	M203 (rev4)	66(66+0)	65(65+0)	10(10+0)	4	Não Possui	Crysler
M79改4	M79 (rev4)	75(75+0)	69(67+2)	08(08+0)	5	Não Possui	Crysler
M203改5	M203 (rev5)	81(80+1)	68(67+1)	08(06+2)	4	Cyanide	Crysler
HK40	HK40	87(86+1)	70(70+0)	08(08+0)	6	Não Possui	Torres (N.Y.P.D.)

"49(47+2)" no campo Attack, a arma tem 49 como valor total de ataque, sendo que o valor base é 47 e ela tem mais 2 de plus. Continuando, temos o campo que indica o número de Slots que a arma possui, ou seja, até quantos atributos ela suporta (este valor pode ser estendido com upgrades). No penúltimo campo, indicamos os Atributos que cada arma possui (veja qual a utilidade de cada atributo mais adiante). Por fim, temos o campo Localização, indicando onde você obtem cada arma. Da terceira linha em diante, estão listadas (nas linhas listradas de cinza claro/branco) todas as armas do tipo em questão.

DISTINÇÕES ENTRE OS TIPOS

Além de todos estes valores e características, cada tipo de arma ainda difere no tempo de carregamento da barra AT (Active Turn), ou seja, o quanto ela demora para ter outro turno, sendo que os Clubs são as armas mais rápidas e armas como Rifles e Shotguns demoram mais para ter outro turno. Lembre-se que isso influi mesmo se a sua ação não for um tiro, ou seja, se você quiser usar magias ou itens e estiver equipado com um Grenade Launcher, vai ter que esperar um bocado para fazer tal ação (neste caso é aconselhável equipar um Club). Para compensar, as armas que têm recuperação de AT mais lenta, possuem uma rápida recuperação da barra PE, ou seja a recuperação de AT é inversamente proporcional à recuperação de PE; se uma arma recupera AT rapidamente, ela vai demorar mais para recuperar PE e vice-versa. Sendo assim, não seria vantagem usar um Club para fazer uma batalha de magias rápidas, já que você gastaria rapidamente a barra PE e depois iria demorar para recarrega-la. A estratégia aí seria usar magias até esgotar a barra PE e então trocar a arma por um Rifle e se virar com ele até recuperar tal barra. As Handguns são as armas mais equilibradas, com boa recuperação de AT e PE. Cada tipo de arma ainda tem como característica um número médio de tiros por turno, um Grenade Launcher, por exemplo, dispara menos tiros que uma Machine Gun, pois seus tiros são mais poderosos e a arma é mais lenta. Aí você pensa: "Mas como eu posso passar atributos de uma arma para outra e 'Shot x7' é um atributo, eu posso deixar o meu Grenade Launcher com 7 tiros por turno!". Pode sim, mas não é tão bom assim, não vá pensando que você vai poder disparar vários tiros destruidores com sua arma potente. O poder dos tiros é distribuído juntamente com o número de disparos efetuados por turno. Vamos exemplificar: se você disparava 3 tiros por turno (ele possui o atributo "Shot x3"), causando 40 de dano por tiro, com um Rifle, e fazer um upgrade na arma, passando o atributo "Shot x5" de uma outra arma para este seu Rifle, ele vai passar a disparar 5 tiros por turno, mas causando apenas 24 de dano por tiro e não mais 40 como anteriormente. A vantagem neste caso, é que você pode distribuir melhor os seus tiros. Outra observação a se fazer é que os Clubs não se misturam com armas de fogo, ou seja, você não pode pegar nem os atributos e nem os valores plus de uma arma de fogo e passar para um Club, apenas de um Club para outro, e ainda, não é possível usar itens que aumentam parâmetros neste tipo de arma.

SEUS ATRIBUTOS

Cada arma possui (ou não) um ou mais atributos, representados por certos ícones em seus Slots. Nas tabelas, estes atributos estão indicados no campo Atributos (dããããã). Muitos destes atributos são intuitivos, mas caso você não conheça o efeito de alguns, confira agora na lista abaixo:

Shot x2 (連射度2): a arma efetua dois disparos a cada turno;
Shot x3 (連射度3): a arma efetua três disparos a cada turno;
Shot x5 (連射度5): a arma efetua cinco disparos a cada turno;
Shot x7 (連射度7): a arma efetua sete disparos a cada turno;
Shot x10 (連射度1０): a arma efetua dez disparos a cada turno;
Random Attack (乱れ撃ち): todos os tiros efetuados pela arma são aleatórios, você não escolhe os alvos;
Burst Attack (バースト): os inimigos que estiverem próximos ao alvo atingido também tomam dano;
Rapid Attack (掃射): adiciona ataques para todos os inimigos;
Heat (ヒート): após o(s) tiro(s) disparado(s), o(s) inimigo(s) atingido(s) é(são) afetado(s) com um dano extra por fogo;
Freeze (フリーズ): após o(s) tiro(s) disparado(s), o(s) inimigo(s) atingido(s) é(são) afetado(s) com um dano extra por gelo;
Cyanide (サイアナイド): após o(s) tiro(s) disparado(s), o(s) inimigo(s) atingido(s) é(são) afetado(s) com morte súbita (não funciona com todos os inimigos);
Acid (アシッド): após o(s) tiro(s) disparado(s), o(s) inimigo(s) atingido(s) é(são) afetado(s) com um dano extra por envenenamento e fica(m) com o Status Poison;
Tranquilizer (トランキル): após o(s) tiro(s) disparado(s), o(s) inimigo(s) atingido(s) é(são) afetado(s) com o Status Paralyze;
Counter Attack (反撃): eventualmente, contra-ataca a investida do inimigo;
Preempt Attack (先制攻撃): eventualmente, faz um ataque inicial (First Attack), uma ação antes de todos os inimigos;
Steal (盗む): eventualmente, rouba um item do inimigo no momento do ataque, o poder do ataque cai pela metade se houver sucesso;
Capture (ぶんどり): eventualmente, rouba um item do inimigo no momento do ataque;
Critical (クリティカル): aumenta a porcentagem de ocorrência de

Critical Attacks;

Double Command (ダブルコマンド): você pode usar dois comandos por turno, ou seja, pode executar duas ações;

Triple Command (トリプルコマンド): você pode usar três comandos por turno, ou seja, pode executar três ações.

マシンガン (MACHINE GUN)							
NeJ	NeI	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
M11	M11	33(32+1)	42(42+0)	21(20+1)	2	Shot x5 Random Attack	Soho
MP5K	MP5K	36(35+1)	43(43+0)	24(23+1)	1	Shot x3	N.Y.P.D.
M10	M10	38(37+1)	45(45+0)	24(22+2)	2	Shot x7 Random Attack	Hospital
マイクロUZ	Micro-UZ	40(38+2)	43(43+0)	19(18+1)	4	Shot x5 Random Attack	Hospital
MP5PDW	MP5PDW	53(52+1)	46(46+0)	25(23+2)	2	Shot x7 Random Attack	Museum
フルUZ	Full-UZ	60(58+2)	50(49+1)	43(42+1)	3	Shot x10	Crysler
PPSh41	PPSh41	60(58+2)	76(75+1)	71(71+0)	2	Shot x10	Torres (N.Y.P.D.)
MP5A5	MP5A5	68(67+1)	48(48+0)	29(28+1)	2	Shot x2 Rapid Attack	Crysler
P90	P90	82(82+0)	53(51+2)	201(200+1)	5	Shot x10 Rapid Attack	Torres (N.Y.P.D.)
MP5SD6	MP5SD6	89(89+0)	52(52+0)	32(31+1)	4	Shot x3 Random Attack	Crysler

ライフル (RIFLE)							
NeJ	NeI	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
M16A1	M16A1	35(34+1)	112(110+2)	16(15+1)	1	Shot x2	N.Y.P.D.
SG550	SG550	40(40+0)	110(108+2)	21(20+1)	2	Shot x2	N.Y.P.D.
G3A3	G3A3	44(43+1)	123(121+2)	19(18+1)	3	Não Possui	Hospital
64シキ	64 Shiki	51(50+1)	114(112+2)	16(14+2)	4	Shot x3	Crysler
M16A2	M16A2	55(53+2)	124(124+0)	19(18+1)	2	Shot x3	Crysler
PSG-1	PSG-1	75(75+0)	120(120+0)	19(18+1)	5	Shot x2	Crysler
SAR	SAR	86(85+1)	136(135+1)	16(16+0)	2	Não Possui	Crysler
XM177E2	XM177E2	99(99+0)	159(158+1)	17(16+1)	5	Critical	Crysler
MAG	MAG	102(101+1)	185(185+0)	21(20+1)	4	Shot x2 Critical Up	Torres (N.Y.P.D.)
AK47	AK47	105(105+0)	154(152+2)	23(22+1)	6	Shot x5 Critical Up	Torres (N.Y.P.D.)
FA-MAS	FA-MAS	119(119+0)	169(168+1)	26(26+0)	6	Shot x3	Crysler

ロケットランチャー (ROCKET LAUNCHER)							
NeJ	NeI	Attack 攻撃力	Range 命中距離	Bullets 装弾数	Slots	Atributos	Localização
AT4	AT4	80(80+0)	202(202+0)	01(01+0)	0	Não Possui	Warehouse
LAW80	LAW80	156(156+0)	94(94+0)	01(01+0)	0	Não Possui	Torres (N.Y.P.D.)
AT4改	AT4 (rev)	186(186+0)	25(24+1)	01(01+0)	0	Não Possui	Crysler



OS EQUIPAMENTOS DE DEFESA

CAMPOS DAS TABELAS



Para se defender contra todas aquelas criaturas mutacionadas, Aya conta com 5 tipos de equipamentos de defesa: **"Vests"**, **"Protectors"**, **"Jackets"**, **"Suits"** e **"Armors"**. Nas tabelas de equipamentos de defesa, a linha superior tem o fundo preto, onde estão os nomes em japonês e em inglês de cada tipo de equipamento. Na segunda linha (com fundo amarelo), como de costume, estão indicados os diferentes campos utilizados para os equipamentos. Vejamos então quais são estes campos. Para começar, nos dois primeiros campos temos os usuais NeJ e NeI, indicando, para variar, os nomes em japonês e inglês respectivamente. A seguir, temos os valores para os três parâmetros principais dos equipamentos de defesa: a começar por Defense, que indica o poder defensivo do equipamento; em seguida temos o campo PE, ou PE Defense, que indica o poder de defesa contra ataques do tipo "Parasite Energy", ou seja, as magias; o último dos campos de parâmetros principais é o Critical, ou Critical Evasion Rate, que indica a taxa de evasão de Critical Attacks, ou seja, a probabilidade de se evitar um ataque em Critical do inimigo. Estes três campos possuem, primeiramente, o nome em inglês, logo abaixo, o nome em japonês. Novamente o formato usado para estes três parâmetros é o "XX(YY+Z)", sendo XX o valor total, YY o valor base e Z o valor plus. Depois disso, vem o campo com os Slots, indicando o número de Slots que cada equipamento possui (lembrando-se que este valor indica o máximo de atributos que o equipamento suporta, sento um valor extendível). Agora temos o campo dos Atributos que, como você já sabe, indica quais atributos o equipamento possui como padrão (desde o início, já que você pode

transferir atributos de um equipamento para outro). Os atributos dos equipamentos de defesa são explicados mais adiante. Finalmente, temos novamente o campo com a Localização de cada um destes equipamentos. Não há muitas diferenças entre os 5 tipos de equipamentos de defesa, então pulemos direto para a explicação de seus atributos.

SEUS ATRIBUTOS

Os equipamentos de defesa também possuem seus próprios atributos. Alguns deles não os têm logo de início, mas como você pode fazer upgrades, é possível passar os atributos de um equipamento para outro (respeitando sempre o limite de slots). Veja agora o que faz cada atributo de equipamento de defesa:

Anti-Poison (毒回避): aumenta a taxa de evasão de ataques que causam o Status Poison;

Anti-Paralyze (硬直回避): aumenta a taxa de evasão de ataques que causam qualquer restrição de movimentação (tanto Status Slow quanto Paralyze);

Anti-Darkness (暗闇回避): aumenta a taxa de evasão de ataques que causam o Status Darkness;

Anti-Confuse (混乱回避): aumenta a taxa de evasão de ataques que causam o Status Confuse;

Autoheal (オートヒール): quando Aya estiver perto de morrer (Near Death), usa um Recovery Drug automaticamente. Obs.: o primeiro item usado é o mais poderoso, ou seja, se você tiver um Full Recovery Drug e um Recovery Drug 1, quando Aya tomar um dano e ficar perto de morrer, o item usado será o Full Recovery Drug, mesmo que você não queira;

Autocare (オートケア): no momento em que Aya é atingida por um Status anormal, usa



アプロテクター (PROTECTOR)							
NeJ	NeI	Defense 防御力	PE PE防御力	Critical クリティカル回避率	Slots	Atributos	Localização
Nプロテクター	N-Protector	12(11+1)	09(09+0)	18(16+2)	3	Não Possui	Carnegie
Bプロテクター	B-Protector	33(32+1)	38(38+0)	23(22+1)	2	Anti-Paralyze	Train Tunnel
Cmプロテクター	Cm-Protector	37(36+1)	48(48+0)	31(29+2)	3	Autoheal	Warehouse
Spプロテクター	Sp-Protector	39(38+1)	23(23+0)	26(26+0)	3	Não Possui	Warehouse
Svプロテクター	Sv-Protector	39(38+1)	36(35+1)	30(30+0)	2	Item Slot +1	Museum
Crプロテクター	Cr-Protector	41(39+2)	43(41+2)	26(25+1)	2	HP-Max Up AT Down	Sewers - China Town

スーツ (SUIT)							
NeJ	NeI	Defense 防御力	PE PE防御力	Critical クリティカル回避率	Slots	Atributos	Localização
Nスーツ	N-Suit	44(43+1)	36(35+1)	23(22+1)	2	Não Possui	Museum
Svスーツ	Sv-Suit	47(46+1)	42(42+0)	40(38+2)	3	Item Slot +2	Crysler
Cmスーツ	Cm-Suit	52(52+0)	58(57+1)	35(35+0)	3	Autocare	Crysler
Svスーツ改	Sv-Suit (rev)	52(51+1)	45(45+0)	41(41+0)	3	Item Slot +2	Crysler
Kvスーツ	Kv-Suit	56(55+1)	56(56+0)	28(27+1)	2	Não Possui	Crysler
Spスーツ	Sp-Suit	60(58+2)	52(52+0)	29(29+0)	2	Não Possui	Crysler
Crスーツ	Cr-Suit	65(65+0)	68(67+1)	39(37+2)	4	HP-Max Up AT Down	Crysler
Bスーツ	B-Suit	68(68+0)	55(54+1)	27(27+0)	3	Anti-Poison Anti-Darkness	Crysler
Bスーツ改	B-Suit (rev)	70(69+1)	76(75+1)	34(34+0)	2	Anti-Confuse Attack Down	Crysler

ジャケット (JACKET)							
NeJ	NeI	Defense 防御力	PE PE防御力	Critical クリティカル回避率	Slots	Atributos	Localização
Nジャケット	N-Jacket	35(24+1)	29(28+1)	19(19+0)	3	Não Possui	N.Y.P.D.
Svジャケット	Sv-Jacket	42(42+0)	40(38+2)	33(33+0)	2	Item Slot +1	Crysler
Spジャケット	Sp-Jacket	35(35+0)	30(29+1)	26(26+0)	2	Não Possui	Hospital
Cmジャケット	Cm-Jacket	42(42+0)	52(50+2)	33(32+1)	2	Autoheal	Crysler
Crジャケット	Cr-Jacket	44(43+1)	45(45+0)	34(33+1)	4	Não Possui	Crysler
Bジャケット	B-Jacket	44(43+1)	49(48+1)	28(27+1)	3	Anti-Poison	Museum
Kvジャケット	Kv-Jacket	46(46+0)	45(45+0)	21(21+0)	2	Não Possui	Crysler
Bジャケット改	B-Jacket (rev)	55(55+0)	62(61+1)	32(30+2)	2	Anti-Darkness	Crysler

アーマー (ARMOR)							
NeJ	NeI	Defense 防御力	PE PE防御力	Critical クリティカル回避率	Slots	Atributos	Localização
Cmアーマー	Cm-Armor	52(52+0)	56(55+1)	38(37+1)	4	Autoheal Autocare	Crysler
Svアーマー	Sv-Armor	66(65+1)	62(62+0)	47(45+2)	2	Item Slot +4	Crysler
Kvアーマー	Kv-Armor	70(69+1)	68(67+1)	32(30+2)	2	Não Possui	Crysler
Spアーマー	Sp-Armor	75(75+0)	70(69+1)	33(32+1)	2	Não Possui	Crysler
Svアーマー改	Sv-Armor (rev)	79(78+1)	70(69+1)	49(48+1)	4	Item Slot +4	Crysler
Bアーマー	B-Armor	85(85+0)	86(86+0)	45(45+0)	6	Anti-Poison Anti-Paralyze Attack Down	Crysler
Spアーマー改	Sp-Armor (rev)	87(86+1)	80(79+1)	40(39+1)	2	Attack Up	Crysler
Cmアーマー改	Cm-Armor (rev)	89(88+1)	97(96+1)	41(41+0)	5	PE Light Attack Down	Crysler
Crアーマー	Cr-Armor	92(91+1)	90(89+1)	43(42+1)	5	HP-Max Up AT Down Attack Up	Crysler
Crアーマー改	Cr-Armor (rev)	107(106+1)	104(102+2)	51(48+3)	7	HP-Max Up	Crysler

automaticamente a Treatment Medicine para curar o Status causado, ou seja, se Aya for atingida por um ataque que causa o Status Confuse, por exemplo, a Confuse Treatment Medicine será usada automaticamente para atingir este Status;

Item Slot +1 (アイテムスロット+1): aumenta o número de slots para itens no inventário de Aya em um;

Item Slot +2 (アイテムスロット+2): aumenta o número de slots para itens no inventário de Aya em dois;

Item Slot +4 (アイテムスロット+4): aumenta o número de slots para itens no inventário de Aya em quatro;

HP-Max Up (最大HPアップ): aumenta HP máximo de Aya;

Attack Up (攻撃力アップ): aumenta o nível de Attack de Aya (não da arma);

AT Down (ATダウン): aumenta o tempo de carregamento da barra AT, ou seja, a barra demora mais para carregar e disponibilizar outro turno;

PE Light (PEライト): diminui o custo para se fazer as Parasite Energies, ou melhor, as magias;

Attack Down (攻撃力ダウン): abaixa o nível de Attack de Aya (não da arma).

ベスト (VEST)							
NeJ	NeI	Defense 防御力	PE PE防御力	Critical クリティカル回避率	Slots	Atributos	Localização
Nベスト	N-Vest	10(09+1)	08(08+0)	13(13+0)	2	Não Possui	Inicial
Cmベスト	Cm-Vest	16(15+1)	16(16+0)	11(10+1)	2	Autoheal	N.Y.P.D.
Svベスト	Sv-Vest	19(18+1)	16(14+2)	19(19+0)	3	Item Slot +1	Central Park
Kvベスト	Kv-Vest	20(19+1)	12(11+1)	15(15+0)	2	Não Possui	Sewers
Spベスト	Sp-Vest	22(20+2)	15(14+1)	19(18+1)	2	Não Possui	Central Park
Crベスト	Cr-Vest	29(27+2)	24(24+0)	30(30+0)	2	Não Possui	Soho
Bベスト	B-Vest	30(29+1)	35(35+0)	20(20+0)	2	Anti-Poison	Hospital
Cmベスト改	Cm-Vest (rev)	31(30+1)	35(33+2)	23(21+2)	2	Autoheal	N.Y.P.D.
Crベスト改	Cr-Vest (rev)	46(45+1)	43(42+1)	31(31+0)	2	Não Possui	Museum
Spベスト改	Sp-Vest (rev)	50(49+1)	41(41+0)	21(21+0)	2	Não Possui	Crysler

パラメーターアップ (PARAMETER UP)				
NeJ	NeI	Descrição	Localização	Nota
攻撃力+1	Attack Power +1	Aumenta o Plus do parâmetro ATTACK de uma arma em 1	Baús	
攻撃力+2	Attack Power +2	Aumenta o Plus do parâmetro ATTACK de uma arma em 2	Baús	
攻撃力+3	Attack Power +3	Aumenta o Plus do parâmetro ATTACK de uma arma em 3	Baús	
攻撃力+4	Attack Power +4	Aumenta o Plus do parâmetro ATTACK de uma arma em 4	Baús	
命中距離+1	Range +1	Aumenta o Plus do parâmetro RANGE de uma arma em 1	Baús	
命中距離+2	Range +2	Aumenta o Plus do parâmetro RANGE de uma arma em 2	Baús	
命中距離+3	Range +3	Aumenta o Plus do parâmetro RANGE de uma arma em 3	Baús	
命中距離+4	Range +4	Aumenta o Plus do parâmetro RANGE de uma arma em 4	Baús	
装弾数+1	Bullets +1	Aumenta o Plus do parâmetro BULLETS de uma arma em 1	Baús	
装弾数+2	Bullets +2	Aumenta o Plus do parâmetro BULLETS de uma arma em 2	Baús	
装弾数+3	Bullets +3	Aumenta o Plus do parâmetro BULLETS de uma arma em 3	Baús	
装弾数+4	Bullets +4	Aumenta o Plus do parâmetro BULLETS de uma arma em 4	Baús	
防御力+1	Defense Power +1	Aumenta o Plus do parâmetro DEFENSE de um equipamento em 1	Baús	
防御力+2	Defense Power +2	Aumenta o Plus do parâmetro DEFENSE de um equipamento em 2	Baús	
防御力+3	Defense Power +3	Aumenta o Plus do parâmetro DEFENSE de um equipamento em 3	Baús	
防御力+4	Defense Power +4	Aumenta o Plus do parâmetro DEFENSE de um equipamento em 4	Baús	
CR回避+1	CR (Critical) Evade +1	Aumenta o Plus do parâmetro CR EVADE de um equipamento em 1	Baús	
CR回避+2	CR (Critical) Evade +2	Aumenta o Plus do parâmetro CR EVADE de um equipamento em 2	Baús	
CR回避+3	CR (Critical) Evade +3	Aumenta o Plus do parâmetro CR EVADE de um equipamento em 3	Baús	
CR回避+4	CR (Critical) Evade +4	Aumenta o Plus do parâmetro CR EVADE de um equipamento em 4	Baús	
PE防御+1	PE Defense +1	Aumenta o Plus do parâmetro PE DEFENSE de um equipamento em 1	Baús	
PE防御+2	PE Defense +2	Aumenta o Plus do parâmetro PE DEFENSE de um equipamento em 2	Baús	
PE防御+3	PE Defense +3	Aumenta o Plus do parâmetro PE DEFENSE de um equipamento em 3	Baús	
PE防御+4	PE Defense +4	Aumenta o Plus do parâmetro PE DEFENSE de um equipamento em 4	Baús	

レアトレカ (SPECIAL TRADING CARDS)				
NeJ	NeI	Descrição	Localização	Nota
P38のトレカ	P38 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
13ホークのトレカ	13 Hawk TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
カスールのトレカ	Kasool TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
M1のトレカ	M1 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
PPKSのトレカ	PPKS TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
MG42のトレカ	MG42 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
BARのトレカ	BAR TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
MK5のトレカ	MK5 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
MP44のトレカ	MP44 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
M29のトレカ	M29 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
M73のトレカ	M73 TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
38シキのトレカ	38 Shiki TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
3シキのトレカ	3 Shiki TraCa	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas
イーグルのトレカ	Eagle Traca	Cartão de visita especial	Crysler	Levar para a seção de manutenção de armas

薬 (MEDICINE)				
NeJ	NeI	Descrição	Localização	Nota
回復剤1	Recovery Drug 1	Recupera 45 HP	Baús	
回復剤2	Recovery Drug 2	Recupera 90 HP	Baús	
回復剤3	Recovery Drug 3	Recupera 180 HP	Baús	
回復剤4	Recovery Drug 4	Recupera 400 HP	Baús	
フル回復剤	Full Recovery Drug	Recupera todo o HP	Baús	
毒治療薬	Poison Treatment Medicine	Cura o Status Poison	Baús	Disponível durante a batalha
暗闇治療薬	Darkness Treatment Medicine	Cura o Status Darkness	Baús	Disponível durante a batalha
混乱治療薬	Confuse Treatment Medicine	Cura o Status Confuse	Baús	Disponível durante a batalha
移動制限治療薬	Move Restriction Treatment Medicine	Cura os Status Slow e Paralyze	Baús	Disponível durante a batalha
万能薬	Almighty Medicine	Cura todos os Status negativos	Baús	Disponível durante a batalha
蘇生薬	Revive Medicine	Revive Aya automaticamente quando seu HP chega a 0	Baús	Usado durante a batalha



OS ITENS

CAMPOS DAS TABELAS

Durante o jogo, você vai encontrar uma enorme variedade de itens. Para facilitar o seu entendimento, listamos todos os itens do jogo, separando-os em 6 tipos distintos: **"Parameter Up"** (itens que aumentam os valores plus das características principais de armas e equipamentos de defesa), **"Bullets"** (itens relacionados à munição em geral), **"Medicine"** (itens que são destinados à cura), **"Special Trading Cards"** (um tipo à parte, explicado mais adiante), **"Special Items"** (chaves e outros itens de uso breve) e **"Common Itens"** (itens comuns, que não se encaixam em nenhuma das categorias anteriores). Na linha superior das tabelas de itens, você confere o nome em japonês seguido pelo nome em inglês do tipo de item em questão, não se esquecendo que o fundo desta linha superior, neste tipo de tabela, é vermelho. Na linha amarela, logo abaixo da linha indicativa do tipo de item, estão os campos, vamos explicá-los. Como sempre, nos dois primeiros campos, temos os famosos NeJ e NeI, que a esta altura você já deve estar careca de saber o que significam. No terceiro campo, temos a Descrição, que... hummm... bom, deixa pra lá. Em seguida é indicada a Localização de cada item. Por último, no campo Nota, temos uma explicação extra, se necessário.

PARTICULARIDADES

Todos os itens do tipo **"Parameter Up"** são de uso único, saiba usá-los com sabedoria para fazer um bom proveito de suas vantagens. Não os use logo de cara na arma



ou colete com os quais você está equipado, procure usar estes itens quando você pegar um novo equipamento (que compense equipar, ou seja, um que seja bem melhor que aquele que você possui atualmente), caso contrário, você terá que esperar até encontrar um tool para passar os valores plus para o novo equipamento. Por falar em tools, são 4 tipos delas (todas listadas na tabela "**Common Items**"). O primeiro tipo, a **Tool**, é encontrado com mais freqüência, geralmente em baús, e, como os outros, é usado para fazer upgrades em seus equipamentos. Com este tipo, você escolhe dois equipamentos, um do qual você vai tirar o atributo ou valores plus e outro para a qual estes serão transferidos, mas o primeiro equipamento é destruido após o processo. O segundo tipo é (bem) mais raro, encontrado eventualmente, mas com uma vantagem bem grande, é a **Almighty Tool**. Sua função é a mesma do tipo anterior, a diferença é que o equipamento do qual os valores plus ou atributo é retirado não é destruida. Assim, você pode usar uma Almighty Tool para retirar um atributo, por exemplo, de um equipamento, sem destrui-lo, e então usar uma Tool comum depois para retirar também os valores plus deste equipamento. Os outros dois tipos de Tools são únicos, você apenas os consegue no EX Game Mode, ou seja, depois de terminar o game uma vez. Isso porque você necessita de itens especiais, os **Special Trading Cards**, listados em sua própria tabela, que são todos encontrados no desafiante Edifício Crysler, com seus longos 77 andares, só acessível no EX



Game. Para obter o Tool Kit, você precisa obter 6 Special Trading Cards e então levá-las para Wein, na seção de manutenção do N.Y.P.D.. O **Tool Kit** tem a mesma função (e desvantagens) da Tool, mas seu uso é infinito (a solução para acabar de vez com o seu problema de espaço no inventário). Se você conseguir 8 Special Trading Cards, basta levá-las para Wein e você vai ganhar o **AlmightyTool Kit**. Sacou a manha? Com ele você terá as mesmas funções (e vantagens) de uma Almighty Tool, mas com infinitas vezes! Assim, você pode usar este seu Almighty Tool Kit para passar os atributos que mais lhe interessarem de todas as armas, sem destrui-las, para apenas uma e depois usar o Tool Kit para, ao mesmo tempo, passar os valores plus de todas as armas para apenas uma e livrar-se de todas aquelas bugigangas que ocupam espaço em seu inventário. Os mesmo vale para os equipamentos de defesa, e com isso você pode fazer os equipamentos dos seus sonhos. Outra particularidade fica por conta dos **Garakuta** (tabela "Common Items"), itens que não têm utilidade alguma... à primeira vista. Mas juntando muitos, você poderá levá-los para Torres, na seção de manutenção de armas do N.Y.P.D., e ganhar algumas armas muito boas - listadas em suas respectivas tabelas com a localização "Torres (N.Y.P.D.)". Os itens **Remodeling Permission Proof** e TraCa - **Tra(ding)Ca(rd)** - têm uma peculiaridade em comum, com eles você pode adicionar slots a um equipamento. O número de slots de um equipamento determina quantos atributos ele pode possuir, se uma arma tem 4 slots,

通常アイテム (COMMON ITEMS)

NeJ	NeI	Descrição	Localização	Nota
改造許可証	Remodeling Permission Proof	Documento que permite upgrade para slots extras em armas/equipamentos	Baker	Levar para a seção de manutenção de armas
ガラクタ	Garakuta	Item quebrado	Baús	Levar para a seção de manutenção de armas
ツール	Tool	Permite Upgrades de armas/equipamentos de defesa	Baús	A arma da qual os parâmetros são retirados é destruida
万能ツール	Almighty Tool	Permite Upgrades de armas/equipamentos de defesa	Baús	A arma da qual os parâmetros são retirados não é destruida
ツールキット	Tool Kit	Mesma habilidade do item Tool, mas de uso infinito	Wein (N.Y.P.D.)	Entregar 6 Trading Cards (レアトレカ)
万能ツールキット	Almighty Tool Kit	Mesma habilidade do item Almighty Tool, mas de uso infinito	Wein (N.Y.P.D.)	Entregar 8 Trading Cards (レアトレカ)
トレカ	Tra(ding)Ca(rd)	Cartões de visita em geral, permitem upgrade para slots extras em armas/equipamentos	Soho, N.Y.P.D., Hospital, Museum, etc.	Levar para a seção de manutenção de armas

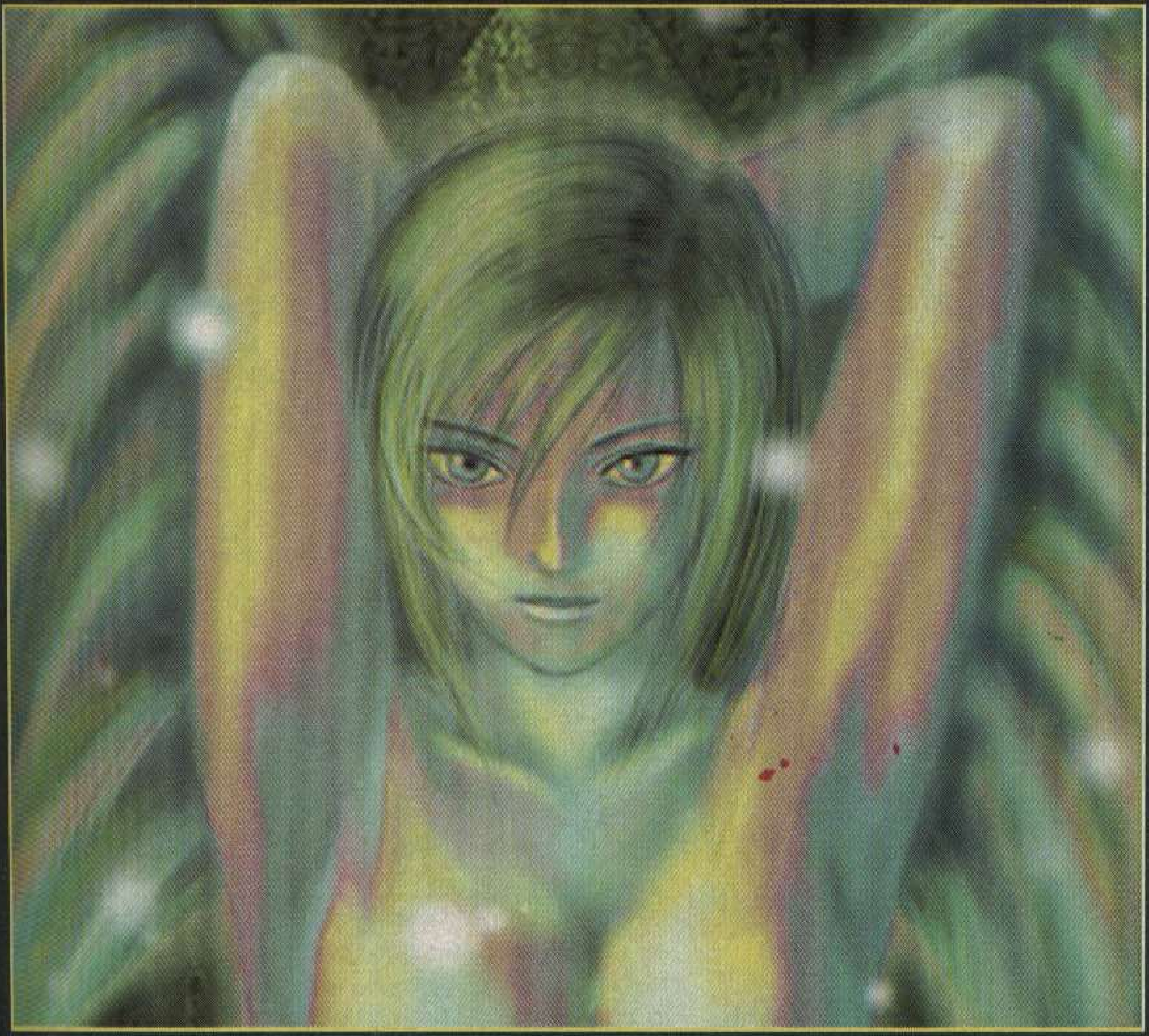
弾 (BULLETS)

NeJ	NeI	Descrição	Localização	Nota
弾+6	Bullets +6	Munição para armas de fogo	Baús	A caixa de munição (弾Box) recarrega armas automaticamente
弾+15	Bullets +15	Munição para armas de fogo	Baús	A caixa de munição (弾Box) recarrega armas automaticamente
弾+30	Bullets +30	Munição para armas de fogo	Baús	A caixa de munição (弾Box) recarrega armas automaticamente
ロケット弾	Rocket Bullets	Munição para Rocket Launcher	Warehouse	A caixa de munição para Rocket (ロケット弾Box) recarrega R. Launcher automaticamente
弾Box	Bullets Box	Caixa de munição para guardar balas comuns	Inicial	Carrega até 999 balas
ロケット弾Box	Rocket Bullets Box	Caixa de munição para guardar balas de Rocket Launcher	Disponível ao obter Rocket Bullets	

特殊アイテム (SPECIAL ITEMS)

NeJ	NeI	Descrição	Localização	Nota
がくやの鍵	Gakuya Key	Chave para os camarins e salas de estoques da Carnegie Hall	Carnegie Hall	
けいこばの鍵	Keikoba Key	Chave para a sala de músicas da Carnegia Hall	Carnegie Hall	
CPの鍵	CP Key	Chave para o portão de aço do Central Park	Central Park	
ナリタサン	Naritasan	Presente de Maeda para Aya	Maeda	Efeito desconhecido
マヨケノスズ	Mayokenosuz	Presente de Maeda para Aya	Maeda	Efeito desconhecido
ハマヤ	Hamaya	Presente de Maeda para Aya	Maeda	Efeito desconhecido
ヒューズ	Fuse	Fusível 1 do quadro geral do Hospital	Hospital	Usar no quadro de força do Hospital
ヒューズ	Fuse	Fusível 2 do quadro geral do Hospital	Hospital	Usar no quadro de força do Hospital
ヒューズ	Fuse	Fusível 3 do quadro geral do Hospital	Hospital	Usar no quadro de força do Hospital
トビラの鍵	Door Key	Chave do Hospital	Hospital	
青カードキー	Blue Card Key	Cartão de acesso do Hospital	Hospital	
緑カードキー	Green Card Key	Cartão de acesso do Hospital	Hospital	
クランプキー	Clamp Key	Chave do Doutor Clamp	Museum	
武器倉庫の鍵	Weapon Store Key	Chave da seção de manutenção de armas do N.Y.P.D.	N.Y.P.D.	
ロッカーの鍵	Locker Key	Chave do armário do N.Y.P.D.	N.Y.P.D.	
エレベーターの鍵	Elevator Key	Chave do elevador do Museum	Hospital	
ゲートの鍵	Gate Key	Chave da estação de metrô	Train Tunnel	
倉庫の鍵	Warehouse Key	Chave da Warehouse	Warehouse	

ela pode, é claro, comportar até 4 atributos. Como alguns equipamentos possuem um número limitado de slots, mas valores base e plus bem altos, que fazem destes, equipamentos em potencial para evolução, as Remodeling Permission Proofs e TraCas vêem bem à mão para executar esta função. As RPFs você recebe eventualmente de Baker, como recompensa por tarefas bem executas, e os TraCas você encontra em locais variados. Ambos devem ser levados para a seção de manutenção de armas (que você já deve saber onde fica). As RPFs você deve entregar para Torres, enquanto que os TraCas devem ser entregues a Wein. Em ambos os casos, você deve escolher o equipamento que ganhará um slot a mais (cada item permite o acréscimo de apenas um slot). Novamente, neste caso você deve saber tirar proveito destes itens, não vá utilizando-os em qualquer equipamento logo de cara, já que não é possível passar slots de um equipamento para outro (apenas valores plus e atributos, lembra-se?). É melhor guardar estes itens para usar apenas no final do jogo, aí basta escolher sua melhor arma e o melhor equipamento de defesa, enchê-los de slots e então passar vários atributos bons para eles. Não há nenhuma particularidade a ser citada nos itens da tabela **"Medicine"**, já que seus efeitos são bem conhecidos. Os itens da tabela **"Special Items"** são chaves de locais específicos em geral. Sendo assim, é aconselhável, para economizar espaço em seu inventário, que após seu uso, você os deixe guardados com Torres (nem é preciso dizer onde, este cara só fica lá). Ah! Só mais um toque: sempre que você vai para o famigerado N.Y.P.D. e entra na tão falada seção de manutenção de armas, você pode pegar munição no baú ao lado de Torres, no balcão, e uma Recovery Drug no baú do lado direito da sala. A quantidade de munição recebida e o poder da Recovery Drug variam de acordo com o dia em que você está, sendo que no 5º dia, sua última oportunidade de passar por lá, você recebe Bullets +30 e Recovery Drug 3 sempre que entrar no Departamento. Mas não abuse, se você entrar e sair muitas vezes para acumular itens e munição, esta mamata vai acabar, ambos os baús estarão vazios sempre que você entrar.



A EVOLUÇÃO

CAMPOS DA TABELA

Ao contrário das demais, aqui temos uma tabela única: a tabela de **"Level Up Parameter"**. Nesta, você confere a evolução de Aya nível a nível. Na linha superior, de fundo azul-escuro desta vez, temos o título da tabela, primeiramente em inglês e logo abaixo em japonês. Na segunda linha, de fundo amarelo, temos novamente os campos da tabela. Não, não, não. Desta vez não temos os NeJ e NeI (orra, demorou). Os campos abrangidos nesta tabela são totalmente diferentes dos já vistos. Começando pelo Level, que indica o nível atual de Aya para a situação indicada (se não entendeu, tudo bem, já vamos exemplificar para não complicar). No campo HP, indicamos qual a quantidade de HP máximo que Aya obtém ao atingir o nível indicado. Já no campo Exp., temos a quantidade em pontos de experiência que Aya necessita para atingir o nível desejado. Por fim, temos, no campo PE ganha, a Parasite Energy que Aya recebe ao atingir certos níveis (com o nome em japonês seguido pelo nome em inglês, como não podia deixar de ser).



EXEMPLIFICANDO

Sendo assim, temos o seguinte: no nível 1 (primeira linha), Aya tem 45 HP e como é o nível inicial, ela não precisa obter experiência para atingi-lo, além disso ela tem a PE Heal neste nível; se pegarmos como exemplo o nível 14, veremos que é necessário ganhar 568 pontos de experiência para atingir este nível, ficando com 181 de HP máximo e sem obter nenhuma PE nova; já no nível 30, Aya fica com 573 de HP máximo, mas é necessário ganhar 73151 de experiência, em compensação, ganha-se a PE Pre-Raise. Indicamos os valores apenas até o nível 34, mas Aya pode evoluir até mais que isso.

AS "MAGIAS"

CAMPOS DA TABELA

Assim como para Level Up Parameter, esta também é uma tabela única: a **"Parasite Energy"**. A linha superior desta tabela tem o fundo lilás e indica o tipo em japonês e inglês respectivamente. Novamente com o fundo amarelo, temos na segunda linha, os campos da tabela. Desta vez, temos novamente os NeJ e NeI, no primeiro e segundo campo, indicando o nome de cada PE nas duas línguas. Em seguida vem o campo Descrição, que é auto-explicativo. Por fim, no campo Level, indicamos o nível necessário para se obter a PE (algo que também temos na tabela "Level Up Parameter").

GASTO E RECUPERAÇÃO DE PE

Cada magia (neste parágrafo, chamaremos as Parasite Energies simplesmente de magias, para não confundi-las com a barra de Parasite Energy) gasta uma certa quantidade de Parasite Energy (indicada na sua barra PE, onde a parte verde é a quantidade de Parasite Energy que você ainda possui e a parte vermelha é a quantidade gasta). Algumas magias gastam pouco, como a Heal, outras gastam muito, no caso da Full Recover, e outras gastam tudo, como a Revalate e Energy Shot (esta última gasta toda a sua PE restante, ficando mais forte dependendo da quantidade desta energia restante). Quando não é possível usar uma magia por falta de PE, o nome desta estará apagado (lembrando-se que para acessar o menu de magias durante a batalha, basta apertar ▲ quando sua barra AT estiver cheia e então selecionar o ícone de PE). No caso da magia Pre-Raise, que tem funcionamento automático, se a quantidade de PE não for suficiente, ela não será ativada e Aya vai morrer. Se, de qualquer forma, sua barra PE for gasta durante a batalha, ela vai começar a se encher automaticamente de pouco a pouco. No início da batalha, esta recuperação é rápida, mas ela vai ficando cada vez mais lenta com o andamento do combate. Isso pode ser um problema grave caso você esteja em uma batalha demorada que exige muito uso de magias. Para resolver este problema, quando a recuperação de PE estiver muito lenta, apenas troque o seu equipamento de defesa e a recuperação voltará a ser rápida, como se estivesse no início da batalha. Repita sempre que necessário (esta manha é bem útil quando você precisa usar a magia Revalate repetidas vezes).



(LEVEL UP PARAMETER)
レベルアップのパラメータ

Level	HP	Exp.	PE ganha
1	45	0	ヒール(Heal)
2	49	3	
3	53	8	
4	64	19	スキャン(Scan)
5	67	28	
6	72	41	
7	92	68	スロウ (Slow)
8	101	104	
9	107	142	ディトクス (Detox)
10	115	184	
11	123	240	ヒール Ｈｉ (Heal Hi)
12	133	325	
13	174	428	バリア (Barrier)
14	181	568	
15	189	868	エナジーショット (Energy Shot)
16	195	1120	
17	203	1460	コンフューズ (Confuse)
18	210	1920	
19	273	2906	
20	283	3744	ヘイスト (Haste)
21	296	4875	
22	307	6403	ヒール Ｅｘ(Heal Ex)
23	320	8465	
24	335	11248	
25	422	17216	ジェネヒール (Gene Heal)
26	437	22289	
27	532	29137	
28	547	43820	メディック (Medic)
29	561	56301	
30	573	73151	プリレイズ (Pre-Raise)
31	589	98597	
32	604	126605	フルリカバー (Full Recover)
33	621	168061	リバレート (Revalate)
34	671	224026	
35......			



DIRETO AOS FINALMENTES

Bom, com todas estas tabelas, explicações, dicas e manhas, a sua missão com certeza será mais fácil. Mas só isso não basta. Portanto, em seguida você confere a estratégia completíssima, com tudo o que é necessário para destrinchar o game de ponta a ponta, inclusive o Edifício Crysler, no EX Game Mode.

パラサイトエナジー (PARASITE ENERGY)

NeJ	NeI	Descrição	Level
ヒール	Heal	Recupera 30 HP	1
スキャン	Scan	Indica o HP atual/total e a fraqueza do inimigo alvo	4
スロウ	Slow	Reduz a recuperação da barra AT do alvo por certo tempo	7
ディトクス	Detox	Cura o Status Poison	9
ヒールHi	Heal Hi	Recupera 60 HP	11
バリア	Barrier	Temporariamente, todo o dano recebido é transferido para a sua barra PE	13
エナジーショット	Energy Shot	Um tiro carregado que causa dano elevado no alvo, gastando o restante da sua barra PE	15
コンフューズ	Confuse	Causa o Status Confuse no alvo	17
ヘイスト	Haste	Acelera a recuperação da sua barra AT por certo tempo, sua defesa é diminuida durante este tempo	20
ヒールEx	Heal Ex	Recupera 280 HP	22
ジェネヒール	Gene Heal	Cura o seu HP gradualmente pelo tempo que durar o restante de sua barra PE, diminuindo-a proporcionalmente	25
メディック	Medic	Cura todos os Status negativos	28
プリレイズ	Pre-Raise	Revive Aya automaticamente quando seu HP chega a 0	30
フルリカバー	Full Recover	Recupera todo o HP e cura todos os Status negativos	32
リバレート	Revalate	Com sua forma alterada pelas mitocôndrias, Aya gasta toda sua barra PE para desferir 7 ataques de dano elevado	33

DIA 1:
RESSONÂNCIA





CARNEGIE HALL



Nova Iorque
24 de dezembro de 1997
Uma véspera de natal como outra qualquer, não fosse pelos acontecimentos que vão se seguir...



Aya Brea, a policial novata do 17º Distrito Policial de Nova Iorque, à paisana, em roupa de gala, vai assistir à ópera comemorativa de natal na Carnegie Hall, uma das casas de espetáculo mais famosas dos Estados Unidos. Ao sair da limosine você poderá renomear Aya, ou deixar o seu nome como está. Depois disso, apenas entre pela porta central e siga pelo corredor (se quiser, fale com o cara de lá).



Já dentro do teatro, a peça terá início. O príncipe Edward (o cara loiro vestido de vermelho) declara que quer se casar com Eva (Melissa Pearce) mesmo que seu pai, o rei, ache que ela é uma bruxa. O rei ordena aos guardas que queimem Eva, mas não é ela que será queimada, mal sabem eles... Edward se põe em frente ao guarda para proteger sua amada, que fica emocionada e se aproxima dele.





Melissa inicia a sua belíssima performance lírica. Tudo corre bem, até que seus olhos miram alguém na platéia. Uma pessoa diferente, que, sente Melissa, tem alguma relação com ela. Ao fixar o olhar naquela mulher, as pupilas de Melissa tornam-se esverdeadas e a peça toma um outro rumo.

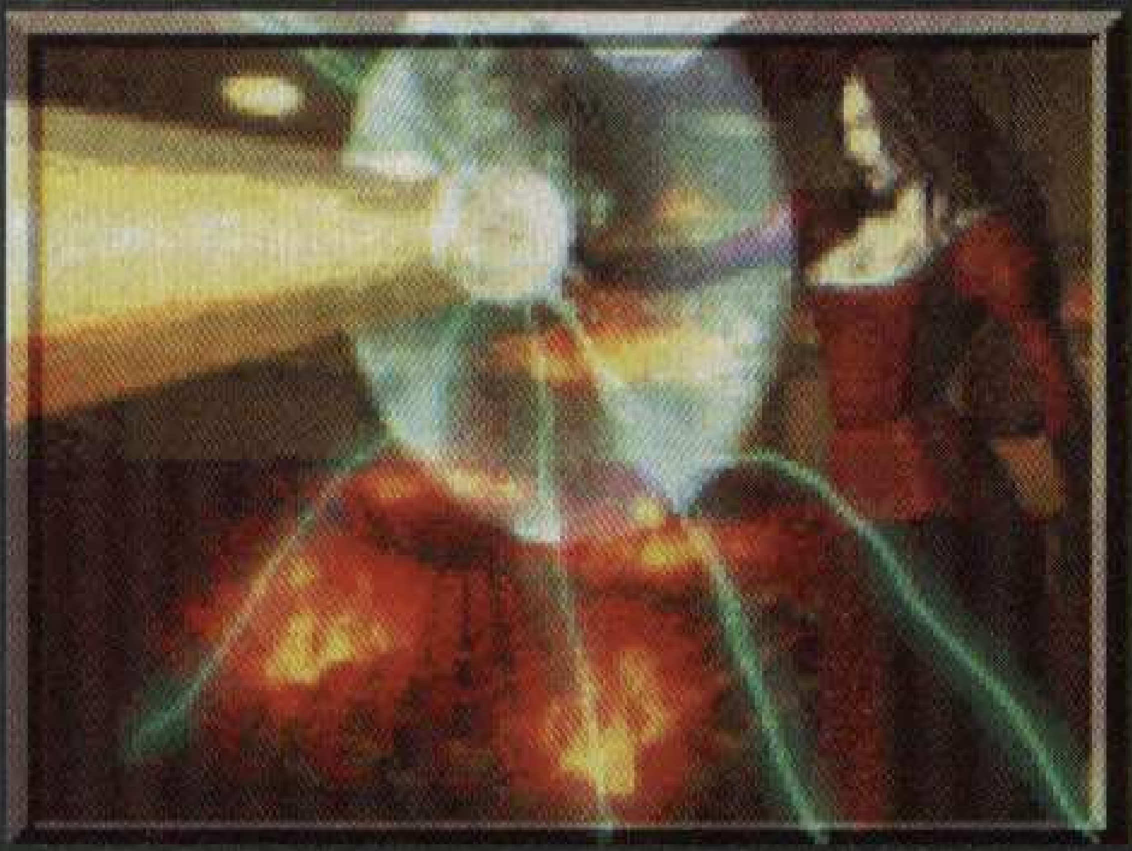




Repentinamente, os atores, no palco, começam a entrar em combustão espontânea, um a um. Logo, a platéia começa a ser incendiada também. O caos toma conta do lugar, e apenas uma pessoa parece estar satisfeita com isso: a cantora no palco. Curiosamente, Aya Brea não entra em chamas e, com sua coragem incomparável, resolve descobrir quem ou o que é esta cantora.



Depois da confusão, apenas suba a escada para o palco. Aya dá voz de prisão para a cantora, que nem liga, apenas permanece imponente e desafiadora, quase que indiferente. Aya será então obrigada a enfrentá-la.

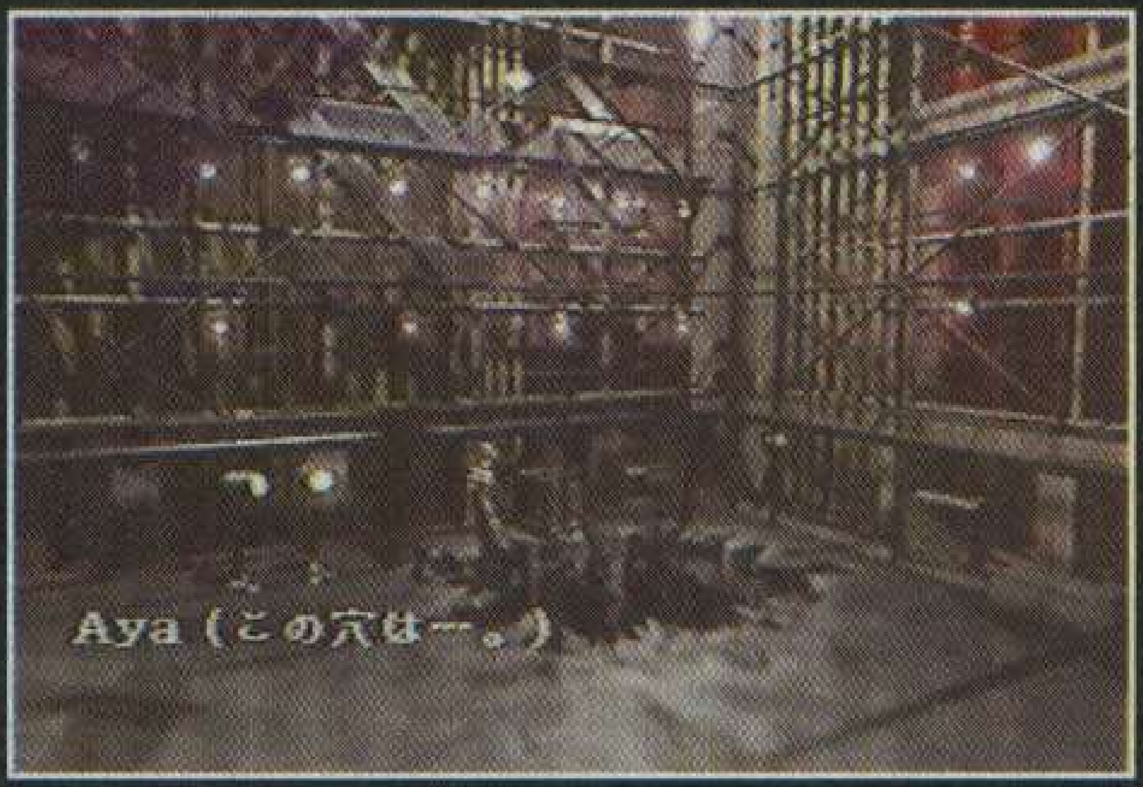




EVE: 40 HP
Não gaste nenhuma bala nesta primeira batalha (já que você vai precisar de todas que puder economizar), use apenas o seu Club. Fique longe enquanto sua barra de AT se recarrega e aproxime-se para golpear a cantora. Ao acertar o primeiro golpe, Aya sente um calor incomum em seu corpo, então um brilho a envolve e a misteriosa cantora parece ficar espantada, uma força mística se revela em Aya (é a Parasite Energy, que permite, a partir daí, usar as "magias"; veja que é neste momento que Aya recebe a sua barra PE). Agora continue afastado da cantora e preste atenção no momento em que ela vai soltar o raio, apenas corra para a direita ou para a esquerda para desviar. Continue batendo nela com o Club até acabar com os seus 40 HPs. Depois da batalha, a cantora mostra-se impressionada com o poder de Aya, mas com um ar sarcástico. Ela fala ainda algo sobre a ressonância e revela o seu nome: Eve. Então um flashback ocorre, no qual Aya vê uma imagem de algo que parece ser um hospital, mas a imagem não é muito nítida e Aya não entende. Em seguida Eve foge.



Siga Eve para os bastidores, indo por trás da cortina (tanto do lado esquerdo quanto do lado direito).



Chegando aqui você vai ouvir o som de carros de polícia se aproximando, então você poderá descer (primeira opção) ou não (segunda opção). Não desça ainda, pegue o baú que está à direita da tela, ele contém uma Recovery Drug 1 ou Bullets +6 (os baús em Parasite Eve dão itens diferentes a cada jogo, vamos mencionar então os itens que obtemos, mas lembre-se que eles podem ser diferentes para você; qualquer dúvida em relação a algum item, recorra às tabelas). Agora volte pelo palco e saia da Carnegie Hall.



Lá fora você vai encontrar um médico e dois policiais. Eles pedem para Aya se identificar, então ela mostra sua insígnia da polícia (ufa! Tá tudo limpo). Fale com o policial da direita e ele vai lhe entregar o item Bullets +6, fale novamente e ele vai lhe dar mais um destes, repita mais 8 vezes (totalizando 60 balas). Agora volte e siga pela cavidade no chão (atrás do palco, onde você não havia entrado antes).



Lá embaixo, Aya tem uma visão estranha, uma criança em traje hospitalar. Ao ver a criança, Aya diz "Uma pessoa aqui? Este lugar é perigoso, rápido...", mas antes de terminar, a criança foge e simplesmente desaparece. Aya pensa consigo mesma "Aquela criança...! Não pode ser...". Apenas prossiga pela porta logo à frente.

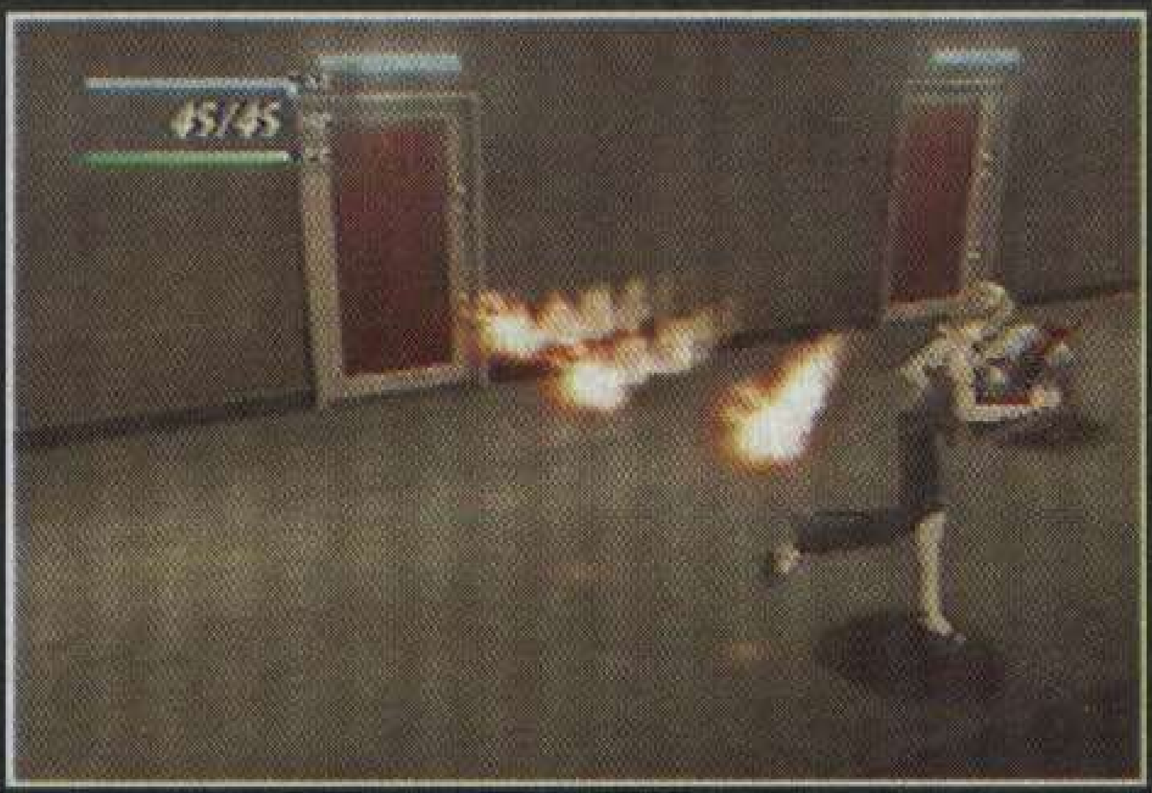


Você vai sair em um corredor com algumas portas (primeiramente, duas à direita e uma à esquerda), mas todas

estão trancadas, apenas prossiga pelo corredor (para o norte).



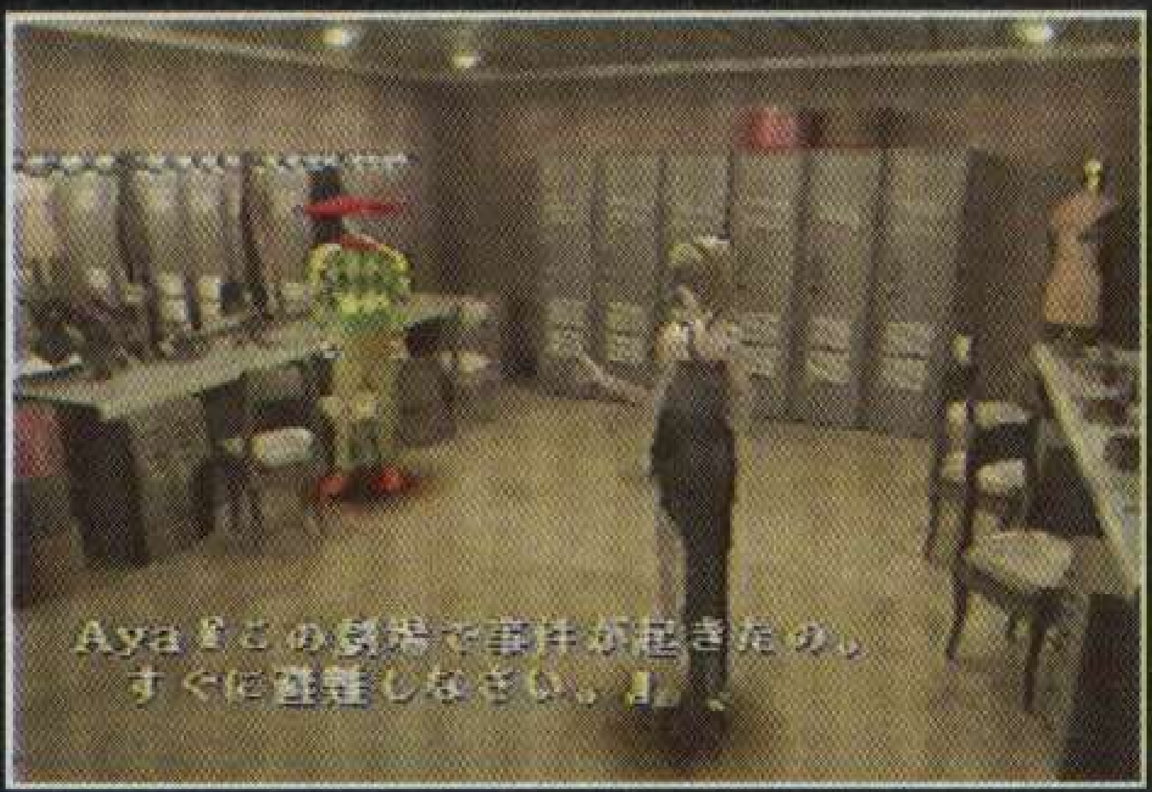
Aya ouve um ruído de rato, então entra uma cena mostrando a incrível mutação do pequeno roedor. Eve está controlando as mitocôndrias dos animais e mutacionando-os, concedendo, assim, poderes especiais a eles.



O primeiro inimigo "comum" do game. Tome cuidado apenas com suas rajadas de fogo e de resto, continue batendo com o Club. Você ainda vai encontrar muitos destes ratos pela frente.



Depois de acabar com o rato, entre pela primeira porta à esquerda. Nesta sala há alguns corpos no chão, mas não há nada neles. Comece a abrir os armários da direita para a esquerda. Ao abrir o segundo armário, um dos corpos parece exibir sinais de vida. Aproxime-se e fale com ele, é o corpo de uma cantora. Aya pergunta se está tudo bem (que pergunta idiota!). A cantora, com suas últimas forças, responde "Me... Melissa... é... um monstro...". Aya conclui "Melissa... a atriz principal!". A cantora prossegue "Suzanne também... com certeza... ela...". Vendo que a cantora não está mais conseguindo falar, Aya diz "Agüente firme!". Mas é em vão, a cantora acaba morrendo sem dar maiores pistas. Agora verifique o terceiro armário da esquerda para a direita e você vai ganhar mais uma <u>Recovery Drug 1</u>. Saia e entre pela porta da direita.



Um ator ainda está neste camarim e, com o aviso de Aya ele sai correndo, mas parece que não foi uma boa idéia (para ele). Verifique agora o segundo armário da esquerda para a direita e você vai obter o item <u>Bullets +6</u>.



Volte então para o corredor e entre na última porta da esquerda (as outras duas e a superior ainda estão trancadas).



Verifique o corpo apoiado na mesa. Ele vai cair, então verifique mais uma vez para conseguir a <u>Gakuya Key</u>, a chave que permite acesso àqueles camarins trancados. Não saia ainda desta sala, sobre a mesa está o telefone que permite salvar o seu progresso.



Ainda na sala do Save Point, há um baú com uma <u>Recovery Drug 1</u> perto das roupas. Se você quiser, verifique as roupas para revelar um papagaio que sai voando e gritando: "Calor, calor, socorro, socorro" (totalmente inútil, mas...).



Saia agora e, descendo, entre na primeira porta à direita, que antes estava trancada.



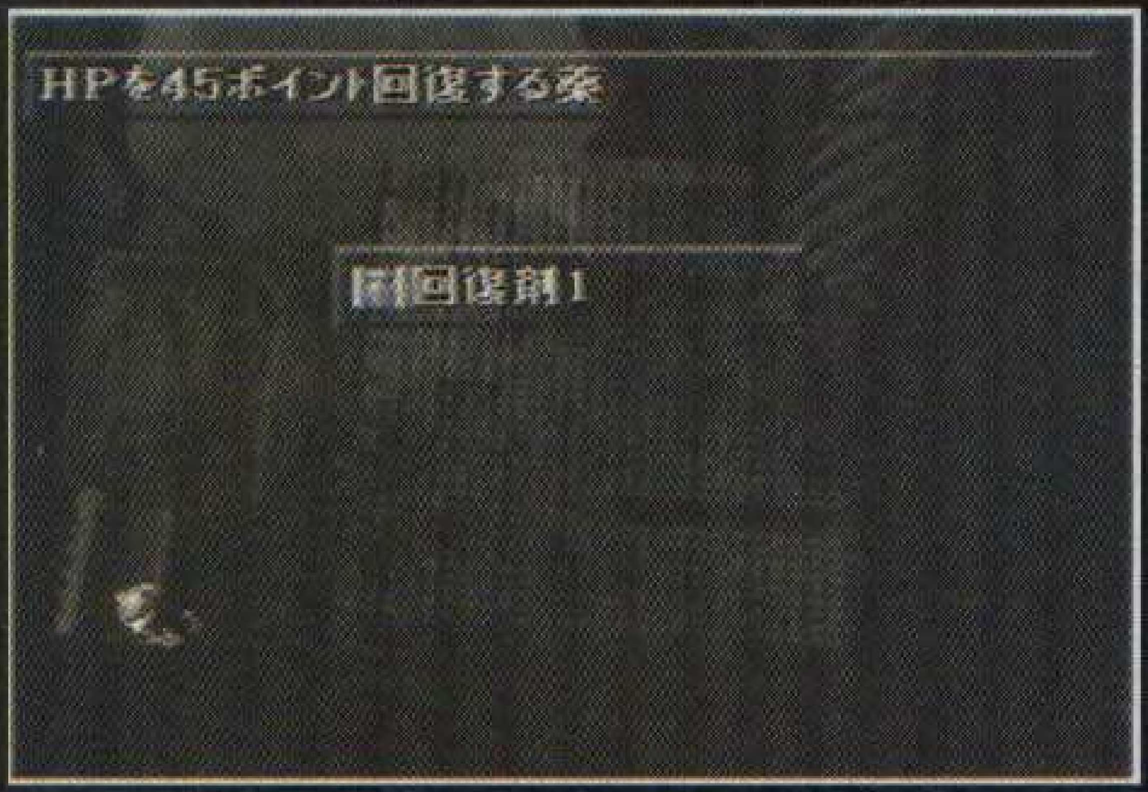
Verifique o armário para obter mais munição e, se quiser experiência, fale com o papagaio para enfrentá-lo (ele dá uma Recovery Drug 1). Saia desta sala e entre na porta logo em frente, à esquerda.



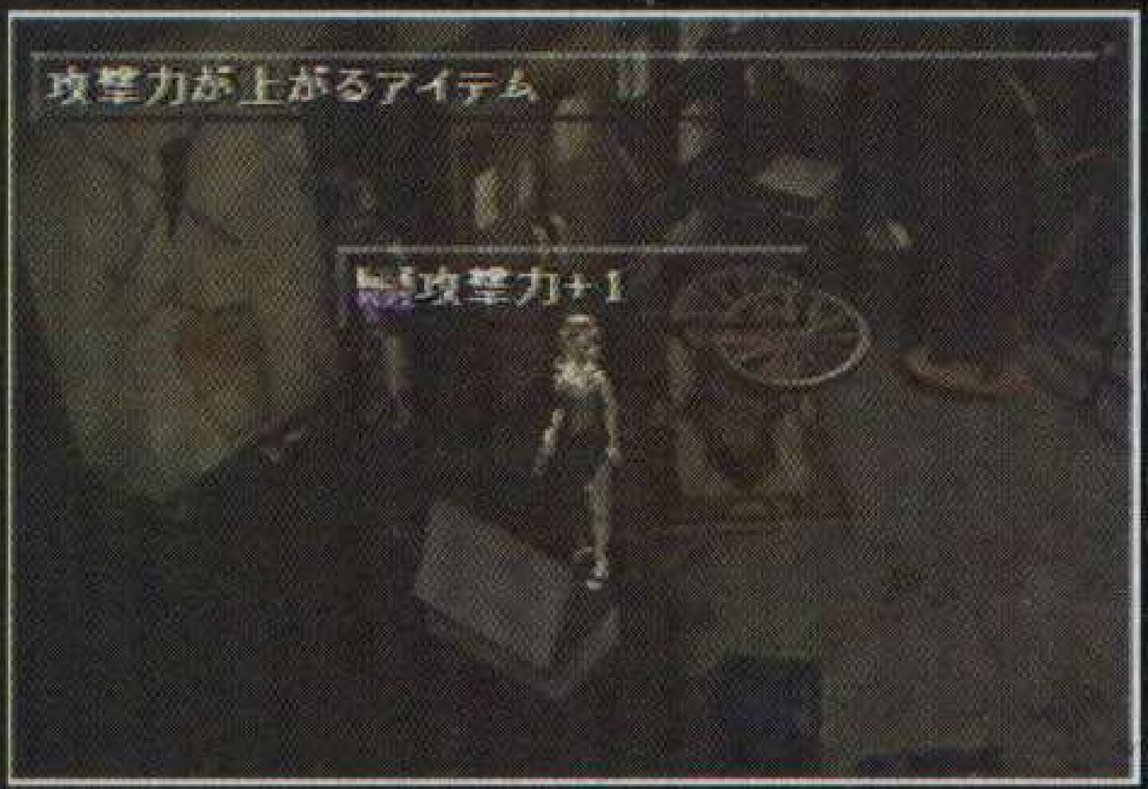
Vá até o espelho e você vai encontrar um diário sobre a mesa, que parece pertencer à tal cantora que se apresentou como Eve. Lendo o diário você descobre que haverá um concerto solo da cantora no Central Park no dia 25/12, na noite de natal. Há também notas sobre o elenco provisório, Melissa e Suzanne farão uma dupla como atrizes principais no concerto do dia 24/12. Registra-se também o fato de que Melissa estava tomando um medicamento que aquecia seu corpo e fazia com que ela ficasse inconsciente. O fato mais curioso é um misterioso incêndio no apartamento de Suzanne, que levou à morte a parceira de Melissa, deixando-a como única cantora a realizar a performance. A última anotação data do dia 23/12, onde Melissa diz já estar pronta para sua apresentação na Carnegie Hall no dia seguinte e também no concerto solo dia 25. Ainda nesta anotação, ela diz que sua saúde está piorando cada vez mais e que ela deve aumentar a dosagem de sua medicação. Ao chegar na última página do diário, Aya encontra uma chave , a Keikoba Key, que dá acesso à sala de músicas da Carnegie Hall, mas ainda não é hora de ir para lá.



Antes de sair do camarim de Melissa, verifique o armário para ganhar mais munição (Bullets +6).



Saia do camarim de Melissa e desça pelo corredor; ignore as duas primeiras portas, enfrente mais uma batalha e desça até a próxima tela. Agora entre em qualquer uma das duas portas da direita, ambas o levam ao mesmo lugar. Nesta grande sala, enfrente mais uma batalha e pegue uma Recovery Drug 1 no baú que se encontra na parte de baixo da sala.



Volte para o corredor e entre na sala do lado oposto. No baú há um Attack Power +1 e dentro do armário há um rato (se abrir, terá que enfrentá-lo).



Ainda nesta sala, verifique a rachadura na parede (ao lado do armário) para descobrir uma passagem secreta que leva a um baú contendo o N Protector.



Somente agora volte para o corredor e suba tudo para entrar na sala de músicas da Carnegie Hall, abrindo a porta dupla no final do corredor.



Você vai encontrar a cantora mais uma vez, tocando piano. Falando como Melissa, ela diz: "Eu sou... Melissa... Eu sou... Eve... Ca... Calor...!". Falando agora como Eve, ela diz: "Controle geral do núcleo..." e Aya, sem entender muito bem, apenas expressa um "!?".



Eve mutaciona o corpo de Melissa e revela uma nova forma, algo assustador, mas Aya não a teme, apenas observa apreensiva. Após a cena em CG, Eve e Aya se encaram, enquanto Eve

diz: "Mais uma vez... O dia da liberação das mitocôndrias está chegando". Depois disso, você deverá enfrentar Eve novamente.



EVE: 80 HP
Mais uma batalha simples contra Eve, mas desta vez é recomendável o uso de sua pistola M84F, isso porque Eve se movimenta mais e com maior agilidade, ficando mais difícil acertá-la com o Club (mesmo assim, não é tão difícil derrotá-la com esta arma de curto alcance). Eve fica flutuando pela tela e pára em certos locais para realizar seu ataque. Cuidado para não ficar no caminho dela quando ela estiver flutuando de um lugar para outro, se encostar em Eve, Aya perde HP. O ataque de Eve é um raio verde duplo fácil de ser evitado, basta ficar parado a uma média distância e esperar que ela desfira o raio, então você ficará no meio da rajada, aí é só acompanhar o movimento dos raios (para cima, baixo, esquerda ou direita) para desviar-se sem tomar nenhum dano. Ataque sempre após cada rajada de Eve. Se você ficar com pouco HP, lembre-se de sua Parasite Energy "Heal" e de seus itens "Recovery Drug 1" (mais recomendável). Depois de derrotada mais uma vez, Eve diz: "Em você, ainda é necessário mais tempo...", e continua "Separar... Até a liberação das mitocôndrias...". Aya, confusa, indaga: "Mito... côndria?". Neste momento Aya tem uma outra visão.



É outra visão do mesmo hospital, só que agora bem mais nítida. Há uma criança em uma das mesas de operações (há duas na sala). Aya pensa consigo mesma (textos entre parênteses no jogo sempre expressam pensamentos); "No... novamente? Este lugar, o que há...? Aquela criança, há um tempo atrás...? Não..., aquilo...". É então que, nesta visão, um homem, aparentemente um médico, entra pela sala. Aya estranha: "Doutor...?". Neste momento a visão acaba e Aya está de volta à sala do piano. Eve não está mais lá e, ainda sem entender muita coisa, Aya pensa: "Liberação... das mitocôndrias...?".



Vá para o piano e entre pelo buraco no chão (primeira opção).



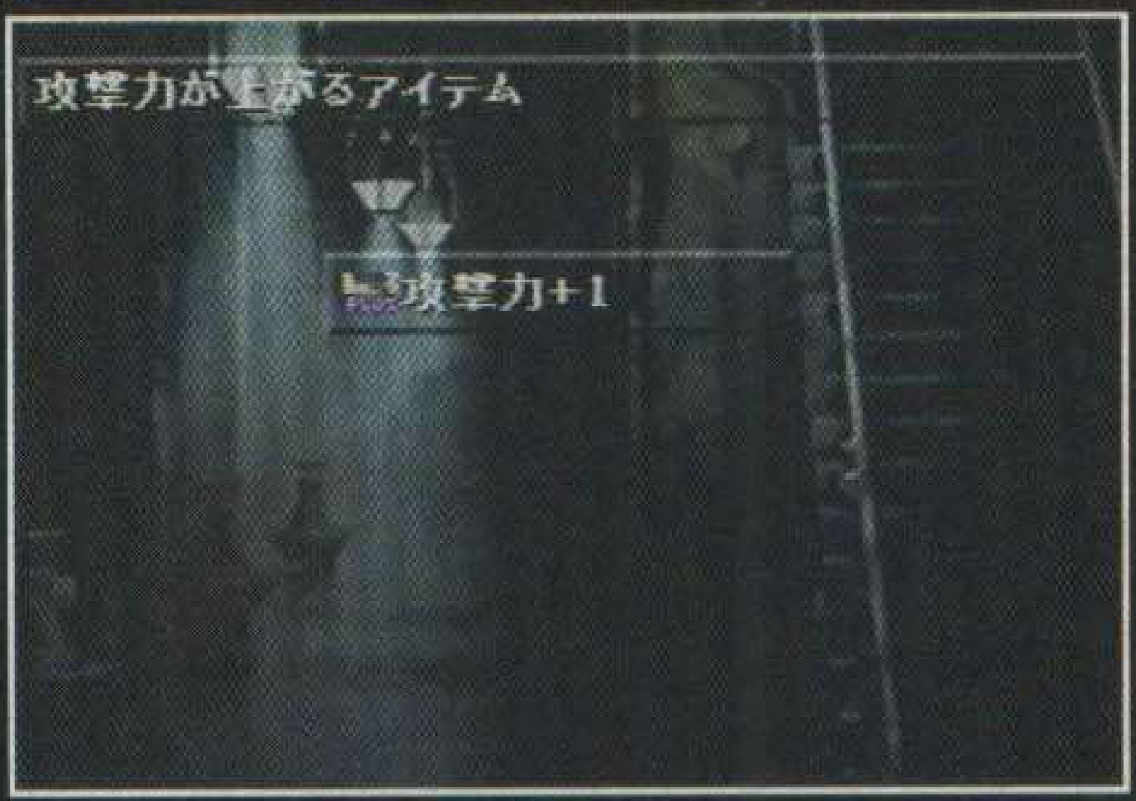
Você está na rede de esgotos da cidade. Se ainda estiver equipado com o Club, é bom trocar por uma arma de fogo, pois aqui você vai encontrar inimigos parecidos com sapos que se movimentam rapidamente e atacam de longe.



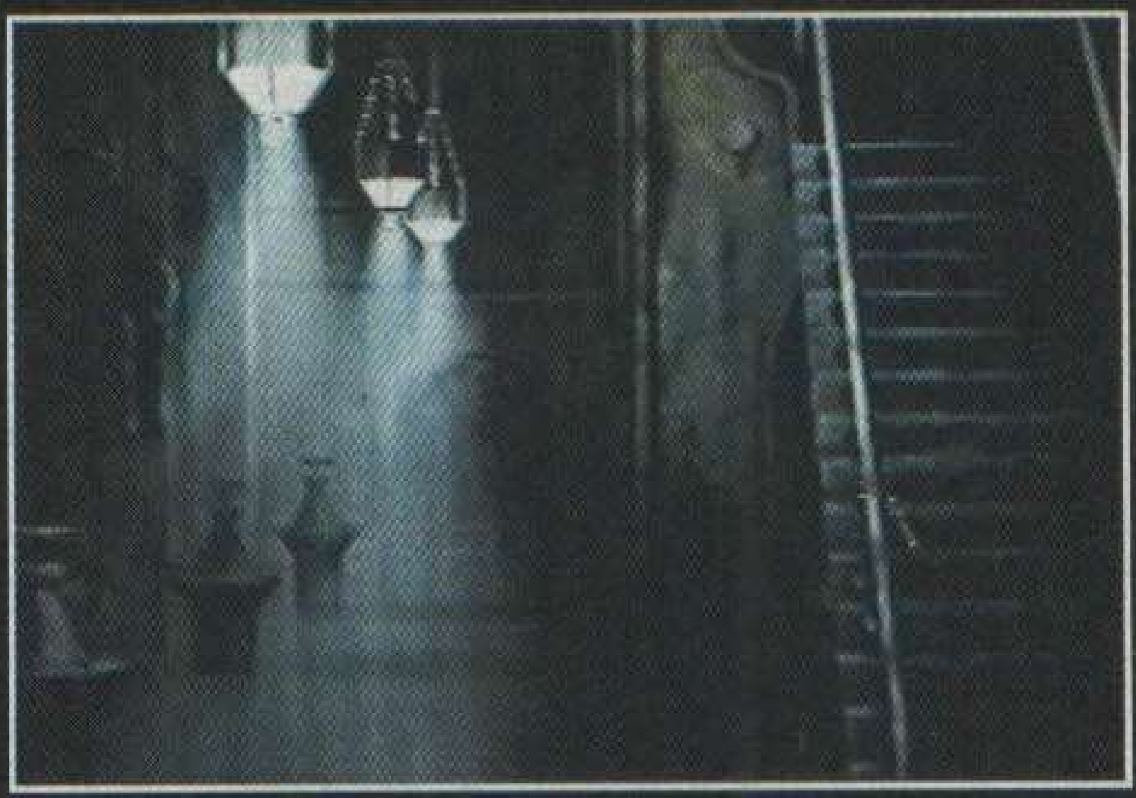
Há duas escadas, uma de cada lado da tela, mas não há nada por nenhuma delas (para falar a verdade, subindo por uma escada, você apenas vai dar uma volta e sair na outra), então não suba. Ao lado da escada da esquerda há um baú com uma pistola M1911A1. Siga para o norte para alcançar a próxima tela.



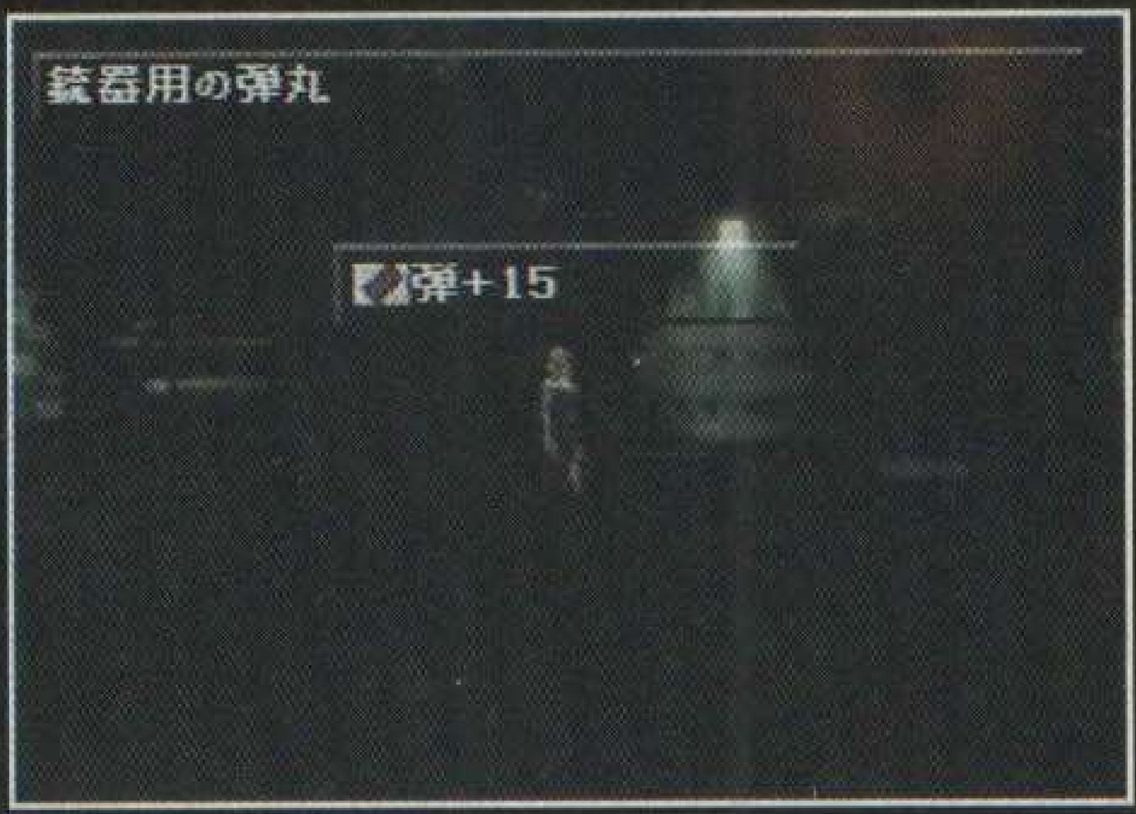
Novamente Aya vê aquela mesma criança, que corre mais uma vez. Aya ainda pede para ela esperar, mas é em vão, a criança desaparece ao abrir uma porta à esquerda da sala.



Aqui nesta tela há alguns baús pouco visíveis. No fundo da tela, à direita, há um com um Attack Power +1; no fundo da tela à esquerda há um com uma Recovery Drug 1, e à esquerda da sala, perto da porta que a criança abriu, há outro baú com Recovery Drug 1.



Ainda nesta sala, há uma passagem secreta. Vá para baixo da escada da direita e siga para a direita para achar uma sala escondida.

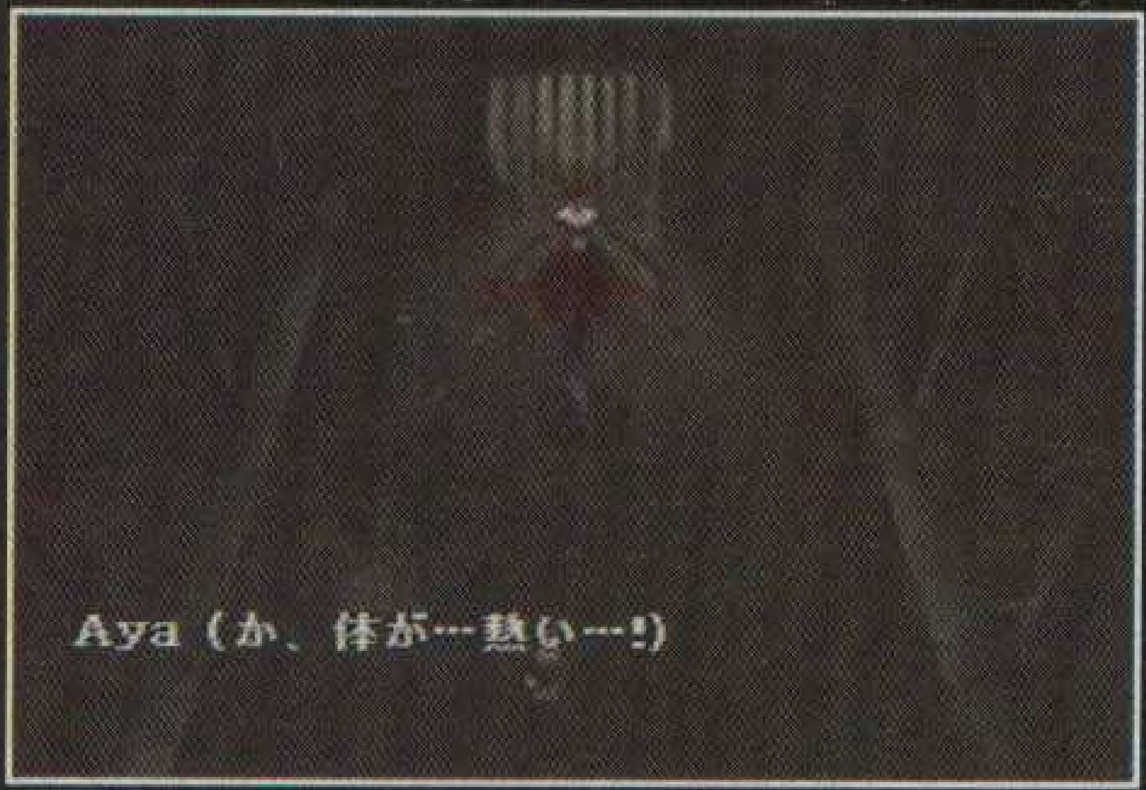


Nesta sala secreta há 3 baús, um com Bullets +15, um com PE Defense +1 e

mais um com Attack Power +1. Depois de pegar os três baús, volte para a tela anterior e entre pela porta que a criança havia aberto.



Depois de mais uma batalha com dois "sapos", você vai chegar neste portão fechado. Acesse o interruptor ao lado do portão e você terá 3 opções: a primeira abre o portão, a segunda acessa o telefone (para salvar o seu progresso) e a terceira cancela.



Atravessando o portão, mais um encontro com Eve. Aya grita: "Espere", então, sentindo um calor estranho, pensa "Me... Meu corpo... está... quente...!". Eve responde: "Está me pedindo para parar? A maioria, seria simplesmente consumida em chamas... Exceto você...". Ainda mais confusa, Aya pergunta revoltada: "Por que... por que apenas eu?". Eve apenas rebate com um argumento: "Você não consegue entender, a liberação das mitocôndrias está próxima. Você está para despertar, é uma questão de tempo.". Com isso, Eve se retira e mais uma cena em CG se inicia.





Eve vai indo embora. Ao encontrar um portão bloqueando seu caminho, ela mostra seu controle sobre a matéria de seu corpo, transformando-se em uma forma gosmenta e atravessando o portão, materializando-se novamente em seguida. Mas não pense que Eve partiu sem mais nem menos, ela ainda reservou uma "pequena" surpresa para Aya, um aligator mutacionado e com poderes elétricos.



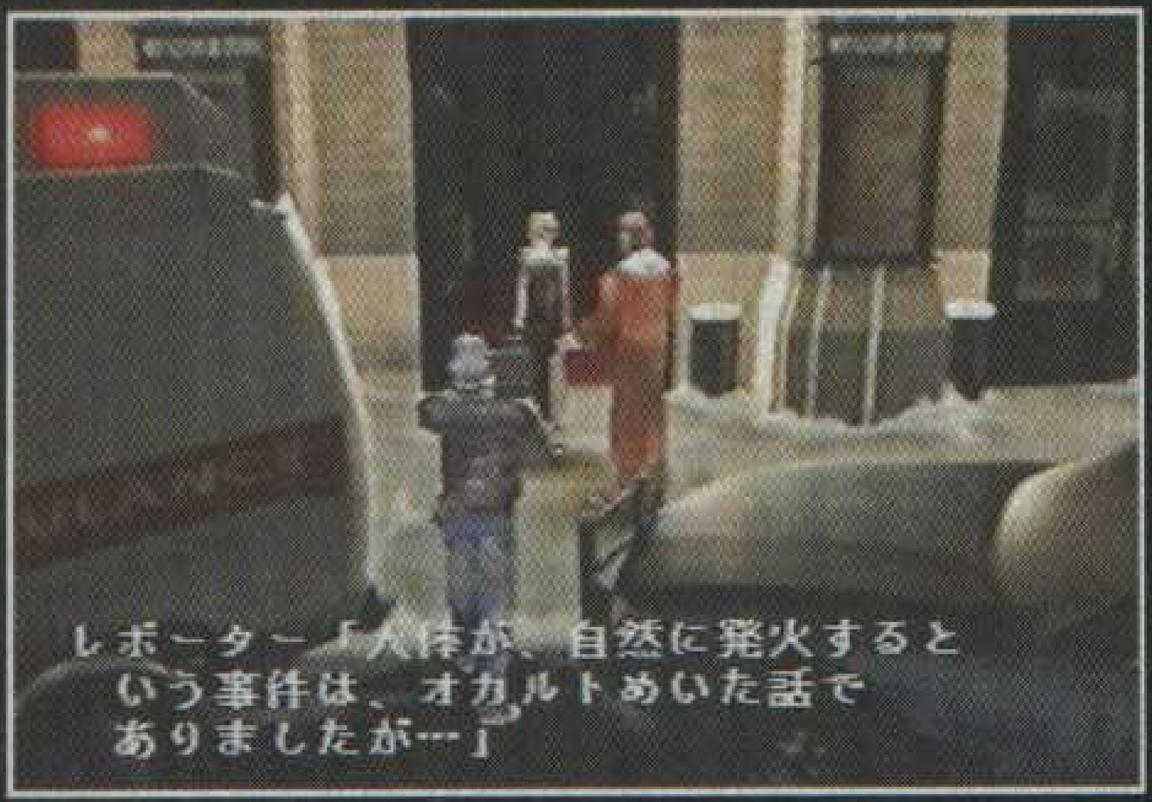
SEWER BOSS
RABO: 80 HP
CORPO: 120 HP

Apesar do tamanho deste, não há nada muito difícil. Aqui você tem dois alvos para atacar, como o corpo tem mais HP e um poder defensivo bem maior, é bom você visar seu rabo primeiro. Use sua melhor arma de fogo (a M1911A1 até aqui) para atacá-lo. O aligator vai atacar Aya de duas maneiras: a primeira é desferindo raios pelo rabo, para escapar, apenas fique longe e veja de que lado vêm os raios, então corra para o lado oposto; a outra é correndo para cima de Aya, aí é tentar correr para um lado, se mesmo assim ele a acertar, saia de perto para não tomar mais golpes. Sempre evite ficar perto deste chefe. Ataque nos intervalos de seus ataques. Para acertar o rabo, ataque de perto, de preferência ao lado do chefe ou atrás dele. Destruindo o rabo, a tela vai mudar e você terá que acabar com o corpo.



Agora o chefe não possui mais o ataque com o rabo, mas ele ainda possui sua corrida e tem mais um ataque mortal: a rajada de chamas pela boca (que é extremamente fácil de ser evitada). Continue atirando entre os ataques dele

e sempre de perto que não haverá maiores problemas. Estando no perigo, não se esqueça de usar uma Recovery Drug 1. Ao ser derrotado, além de muita experiência, o chefe vai lhe dar o equipamento de defesa Kv Vest. Depois da batalha, Aya lembra das palavras de Eve: "Eu... despertar?".



Após toda esta confusão, Aya sai da Carnegie Hall e é surpreendida por um repórter que está fazendo uma cobertura do fato lá fora. O repórter começa a fazer perguntas para Aya, que apenas pede para que ele pare. Neste momento chega um homem que, vendo o fato, desfere um soco que derruba o repórter. Ainda atordoado, o repórter diz que vai chamar a polícia. De imediato o homem responde: "EU sou a polícia". Este homem é Daniel "Bo" Dollis, policial veterano do 17º Distrito Policial de Nova Iorque, parceiro de Aya. Os dois seguem então para o Distrito.



Daniel trata Aya como sua própria filha e, como não poderia deixar de ser, eles têm uma pequena discussão a caminho do Departamento. Aya sabe que é inútil argumentar com seu parceiro ranzinza e, com muitas dúvidas em sua cabeça, ela pensa: "Mitocôndria... Ressonância... Aquela criança... Eu?".

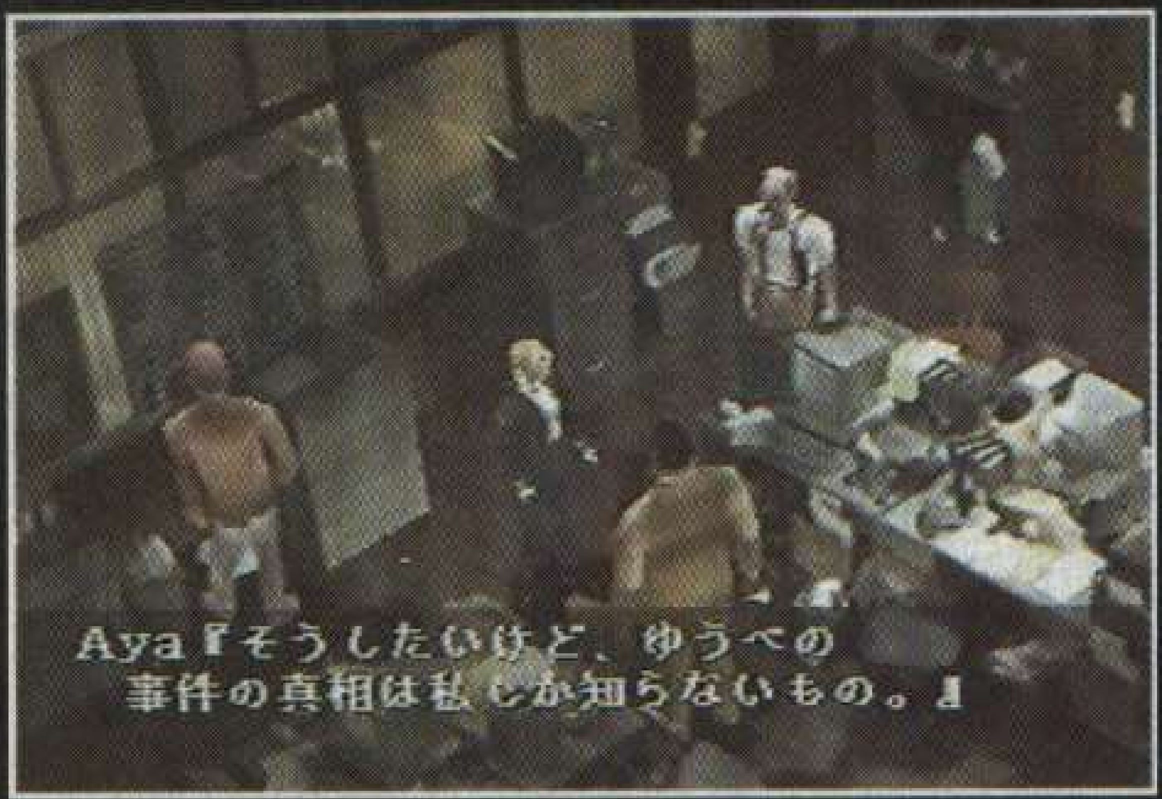


Com todos estes eventos ocorridos, surgem muitas perguntas que ainda não têm respostas: "Quem ou o quê é Eve e o que ela quer?"; "Quem é aquela criança misteriosa que aparece nas visões de Aya e por que ela tem estas visões?"; "O que significa aquele calor que Aya sente em seu corpo e a energia misteriosa que agora ela domina?"; "O que Eve quis dizer com despertar, e esta tal de liberação?"; "Por que a Sega cancelou Sonic X-Treme e ainda não lançou VF3 para Sat..." ops, desconsidere esta última. São perguntas que terão suas respostas no tempo certo, no decorrer desta aventura intrigante.

DIA 2: FUSÃO

融合 [fusion]

N.Y.P.D.
17



Depois do dia estafante que Aya teve, ela se reúne com seus amigos de trabalho no 17º departamento de polícia de Nova Iorque. Na sala estão Warner (à esquerda), Aya (no meio), Daniel (abaixo) e Nicks (à direita). Eles discutem sobre tudo o que ocorrera no dia anterior, naquela noite de véspera de natal, mais precisamente no concerto comemorativo que ocorreu na Carnegie Hall. A notícia, inevitavelmente, chega aos ouvidos do chefe de polícia, Douglas Baker, que quer ter uma palavrinha com Aya.



Ao invés de dar uma bronca ou fazer o maior interrogatório, Baker diz para Aya buscar ajuda com Torres e lhe dá uma Remodeling Permission Proof (lembre-se, qualquer dúvida quanto aos itens.



Só uma pequena notinha: na sala em que se encontram Warner, Daniel e Nicks (a sala de investigação), você encontra um telefone nesta mesa (se você já esqueceu, os telefones servem para salvar o seu progresso).



Saindo da sala de Baker e da sala de investigação, você vai entrar no corredor principal do distrito policial. Aqui, entre pela primeira porta à esquerda (foto).



Este é o vestiário, onde estão também os armários com pertences de cada policial do distrito. É feio mexer nas coisas dos outros, mas abra o segundo

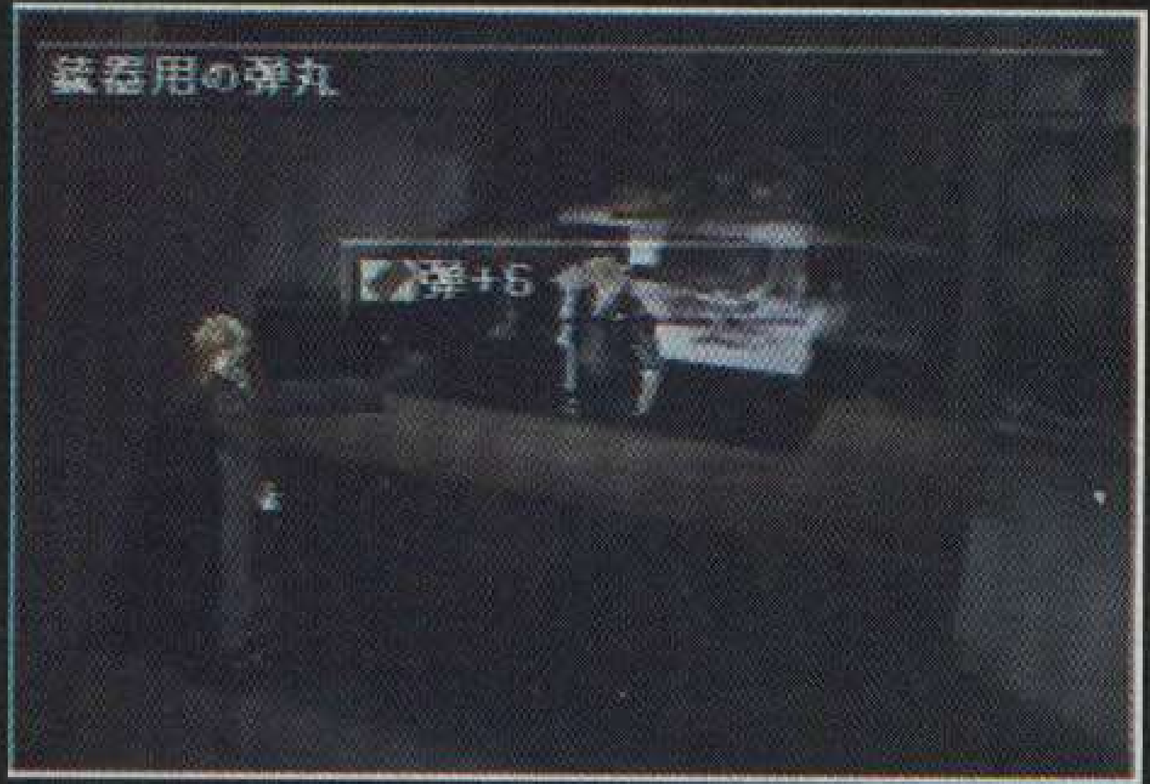
armário da direita para a esquerda para obter uma Cm Vest (excelente, pois tem Auto-Heal) e, não satisfeito, abra o quarto armário da direita para a esquerda para conseguir um Poison Treatment Medicine. Depois você pode falar com os dois policiais, mas como eles não têm nada de bom pra falar, apenas saia. Voltando para o corredor, siga em frente e desça pela escada à esquerda.



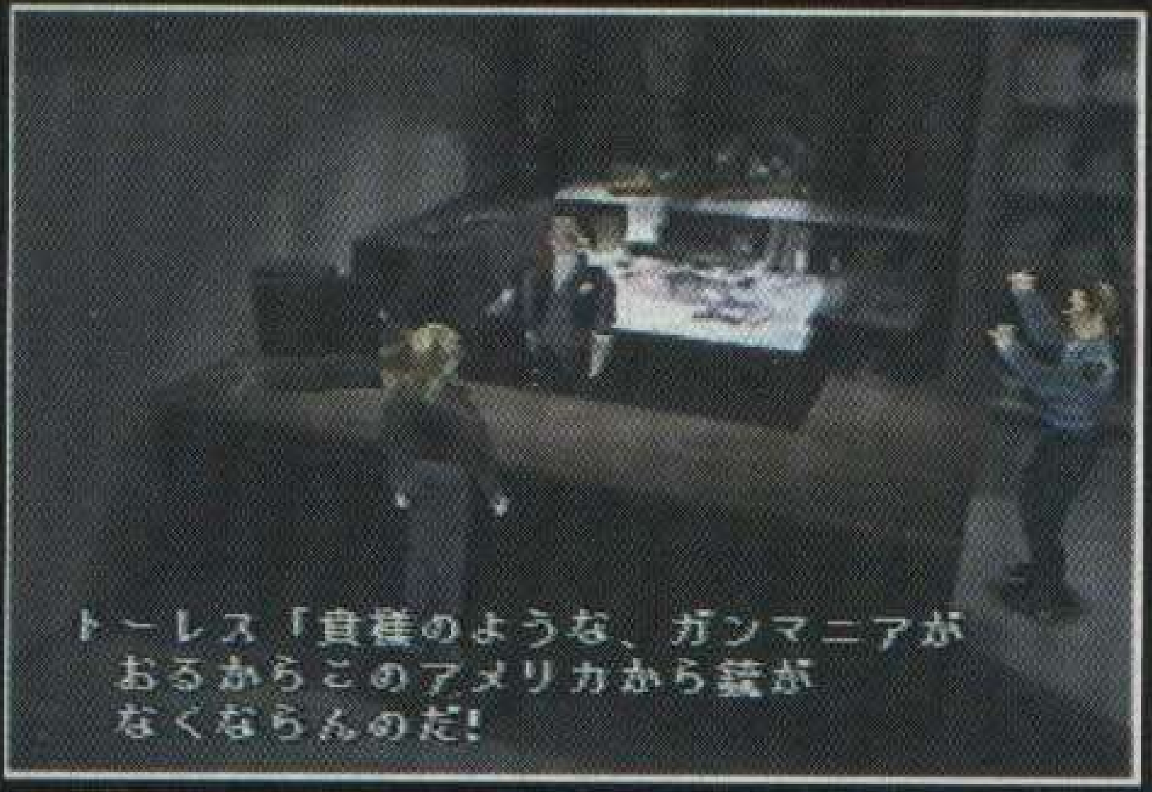
Desça um pouco e entre na primeira porta à esquerda para entrar na seção de manutenção de armas, onde Torres Owens (o homem de quem Baker falou) costuma ficar.



Antes de prosseguir com o enredo, faça a colheita. No baú da parte inferior da tela você encontra uma Tool (item para dar upgrades nas armas. Boiou? Confira as tabelas e explicações). No baú na parte superior da tela você encontra uma Recovery Drug 1 (obs.: sempre que você sair e voltar ao N.Y.P.D., este mesmo baú terá mais um item de cura, que melhora dependendo do dia em que você está. Se você ficar saindo e voltando para acumular itens, chega um momento em que o baú fica vazio e nunca mais dá itens de cura. Então não abuse).



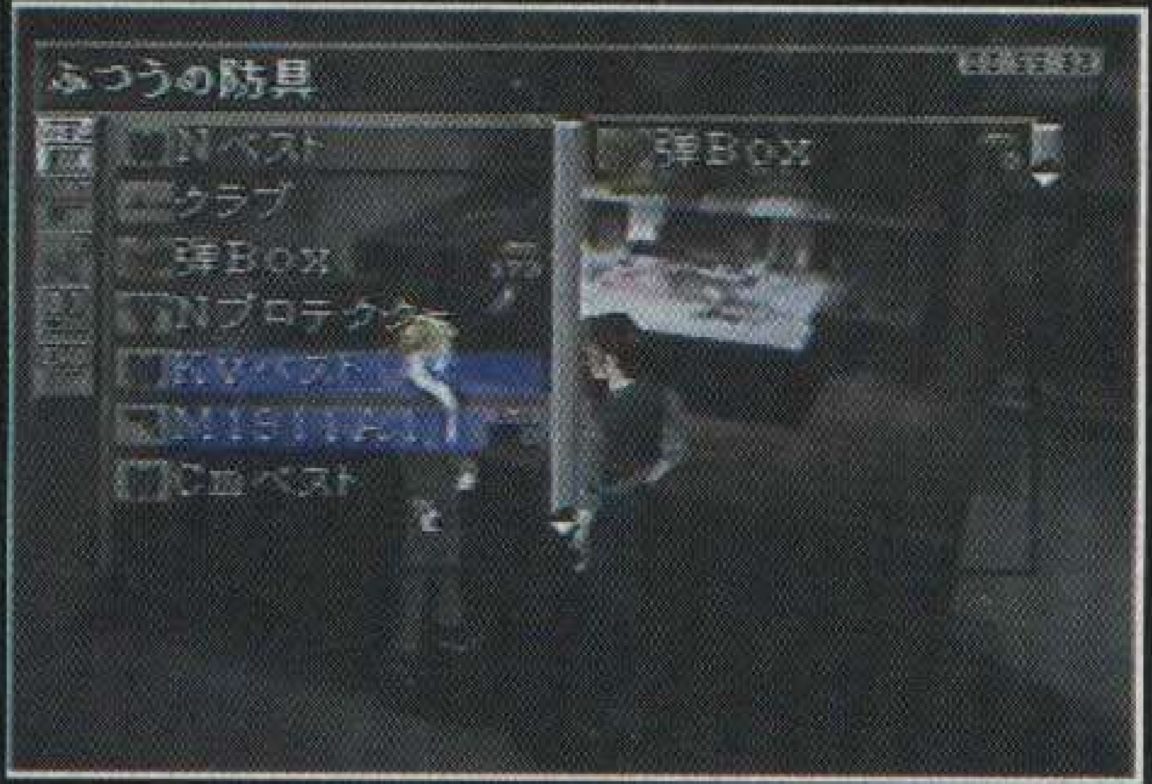
Agora aproxime-se do balcão e verifique o baú para ganhar Bullets +6 (obs.: aqui vale o mesmo para o baú que contém o item de cura. Sempre que você voltar aqui, poderá pegar mais munição, que aumenta de acordo com o dia. Novamente, o baú se esgota se você fizer repetidas vezes).



Agora fale com o cara do balcão, que por sinal não é Torres, e sim Wein Garcia, que está cuidando da seção de manutenção de armas enquanto seu chefe (Torres) está fora. Pra alegria de Aya, Torres chega em seguida, e já chega dando ordem. Torres manda Wein ajudar Aya enquanto ele organiza as coisas.



Agora você terá duas opções com Wein: a primeira é "guardar equipamentos" e a segunda é "guardar itens". Escolhendo a primeira opção, você será levado para um menu especial.



Você terá alguns ícones (5) do lado esquerdo da tela. A primeira opção é para você guardar equipamentos, basta selecionar o equipamento desejado (os equipamentos marcados em azul são aqueles que estão equipados em Aya) no seu inventário (na janela esquerda) e movê-lo para o inventário de Wein (janela direita). Assim você pode se livrar dos equipamentos que estão ocupando espaço no seu inventário. Quando quiser pegar estes equipamentos de volta, basta falar novamente com Wein, escolher a opção "guardar equipamentos" (a primeira opção), depois a primeira opção e então mover os equipamentos desejados do inventário de Wein para o de Aya. Na segunda opção (SORT), você escolhe como os equipamentos serão organizados: armas e depois equipamentos de defesa (padrão) ou o contrário (segunda opção). Na terceira opção (ícone da chave inglesa com a arma) você fará os upgrades de seus equipamentos. Aproveite que você tem um Tool (item necessário para fazer upgrades) para melhorar um equipamento. Primeiro selecione o ícone de upgrade, então escolha entre os equipamentos do inventário de Aya (opção da esquerda) ou os guardados por Wein (direita). Agora escolha o equipamento que será melhorado (tanto arma quanto defesa; repare que as características do equipamento selecionado aparecem na janela direita, onde também, abaixo, está indicado o número de Tools e Almighty Tools que você possui). Depois escolha o equipamento do qual você vai tirar os valores plus ou atributos (escolha entre os equipamentos de seu inventário ou os de Wein). Agora selecione o que você vai passar para a arma: atributos ou valores plus (na janela da direita) e então confirme. Pronto! Você deu um upgrade em um equipamento. Repita sempre que necessário. A quarta opção do



menu de Wein (BP), serve para usar seus Bonus Points (ganhos em batalhas) para melhorar um valor plus de um de seus equipamentos, ou Action Points de Aya, ou ainda seu espaço para itens em inventário (mais recomendável). Lembre-se que cada 100 BPs você pode trocar por 1 ponto daquilo que você quer melhorar. A última opção é para sair do menu. Só mais um detalhe: agora as opções de upgrade e BP também fazem parte do menu de Aya, você não precisa vir falar com Wein para acessá-las.



Quando terminar de falar com Wein, Torres vai lhe entregar um rifle M16A1 e também vai perguntar se você tem uma Remodeling Permission Proof (se você entregar o item para ele agora, indicando no seu inventário, poderá adicionar um slot para atributo em um de seus equipamentos; como não há nenhum bom para evoluir ainda, guarde o item para depois). Sempre que você falar com Torres, ele vai pedir para você entregar uma Remodeling Permission Proof para fazer upgrade em seus equipamentos. Depois disso Torres fala para Wein ensinar Aya como fazer upgrades.



Depois da aula, você terá um menu com 4 opções em Wein: a primeira é "guardar equipamentos", a segunda é "guardar itens" (é com esta que você pode guardar chaves e outros itens que você não vai mais usar), a terceira é "entregar Garakuta" (para livrar-se daqueles itens imprestáveis, mas que dão bons equipamentos no futuro) e a terceira é para sair.



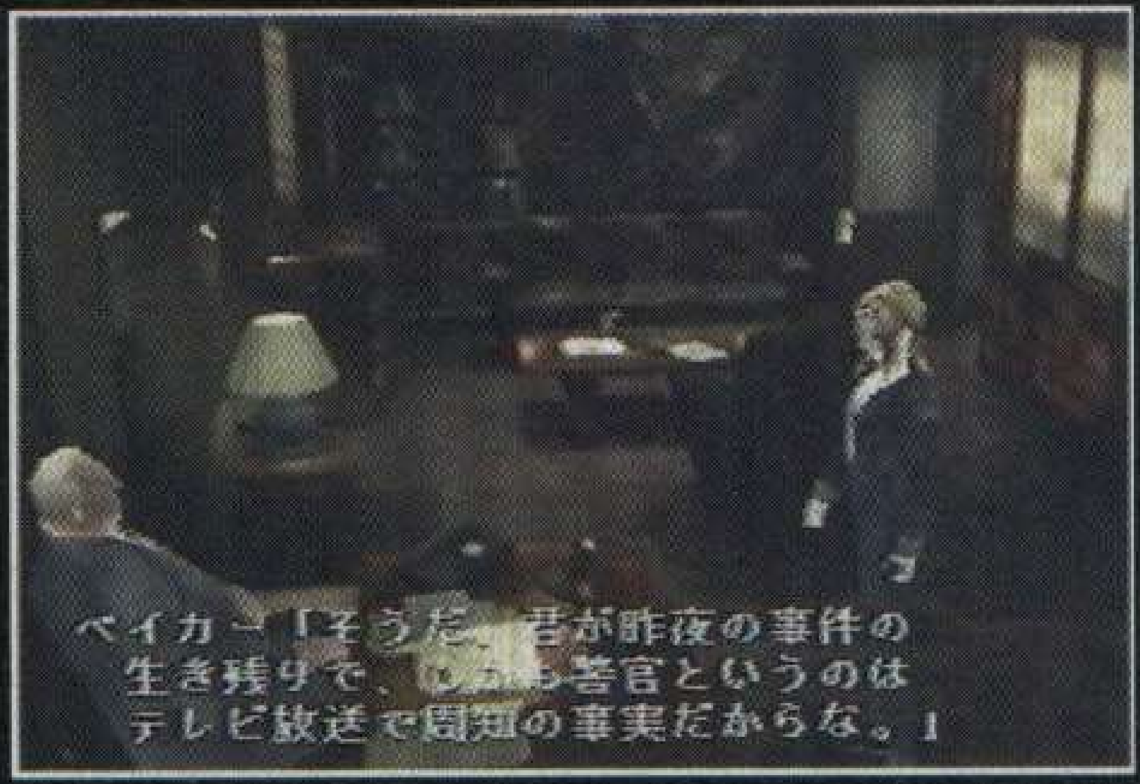
Você já pode deixar a seção de manutenção de armas. Se quiser, você ainda pode passar no canil da polícia, que fica na sala à esquerda, no final do corredor (a outra porta ainda está trancada), mas não há nada importante lá.



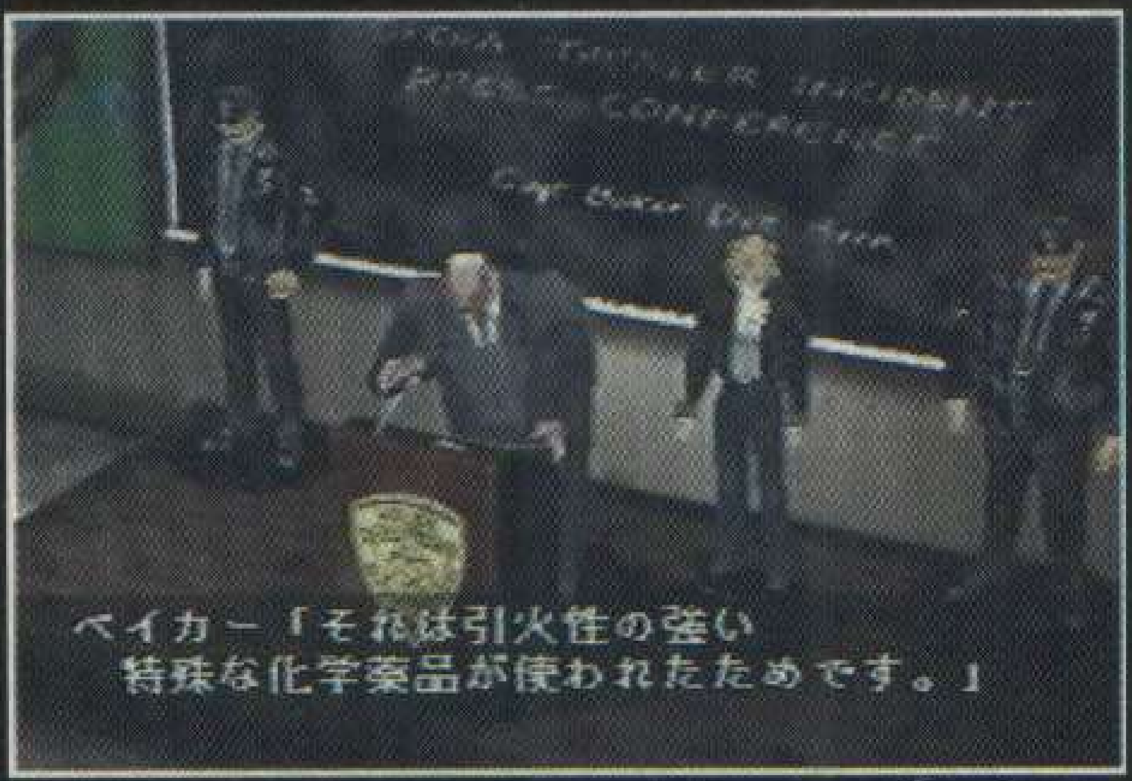
Quando você subir novamente a escada para o corredor principal do departamento de polícia, você verá um garoto no final do corredor. Siga para lá. O garoto é Ben Dollis, filho do parceiro de Aya, Daniel "Bo" Dollis, e veio para convidar seu pai para um conserto. Daniel diz que está ocupado cuidando de um caso e seu filho, decepcionado, sai correndo. Daniel fica triste, mas sabe que está cumprindo seu dever.



No corredor, a policial Cashy fala sobre Ben e seu pai e diz para você ir para a sala do chefe Baker.



Baker diz que a imprensa está pressionando a polícia para revelar o que ocorreu na Carnegie Hall no dia anterior. Ele decide fazer uma conferência de imprensa sobre o caso e pede para Aya acompanhar.



Baker começa a falar com a imprensa, mas sempre dando respostas evasivas. Ele orientou Aya para que não revelasse nenhum detalhe sobre o ocorrido. Quando um repórter pergunta a Aya sobre o acontecimento, ela começa a revelar tudo sobre as mitocôndrias, Melissa e Eve. Baker fica surpreso e as atenções são todas voltadas para Aya. Para evitar que ela fale demais, Baker cancela a conferência.



Baker parece estar muito bravo com a atitude de Aya. Também, não é para menos. Agora é questão de tempo para tudo isso se tornar um escândalo e virar notícia de primeira página nos jornais. Já começaram a passar trotes para o departamento de polícia. Aya e Daniel decidem ir para o museu de história natural da América para saber mais sobre as mitocôndiras. Agora saia do departamento.



No mapa de Manhattan, siga para o

Museum. É neste lugar que parte do mistério será revelado e outros irão surgir. Tudo se esconde por trás de uma pessoa: Hans Clamp.





Aya e Daniel ouviram falar sobre um pesquisador que publicara uma nova teoria sobre as mitocôndrias. Este pesquisador trabalha no Museu de História Natural da América, e é para lá que eles partem em busca de maiores informações. No caminho, ambos discutem sobre o tal doutor Hans Clamp, sua personalidade e suas pesquisas, além de brigarem um pouco também, como de costume.



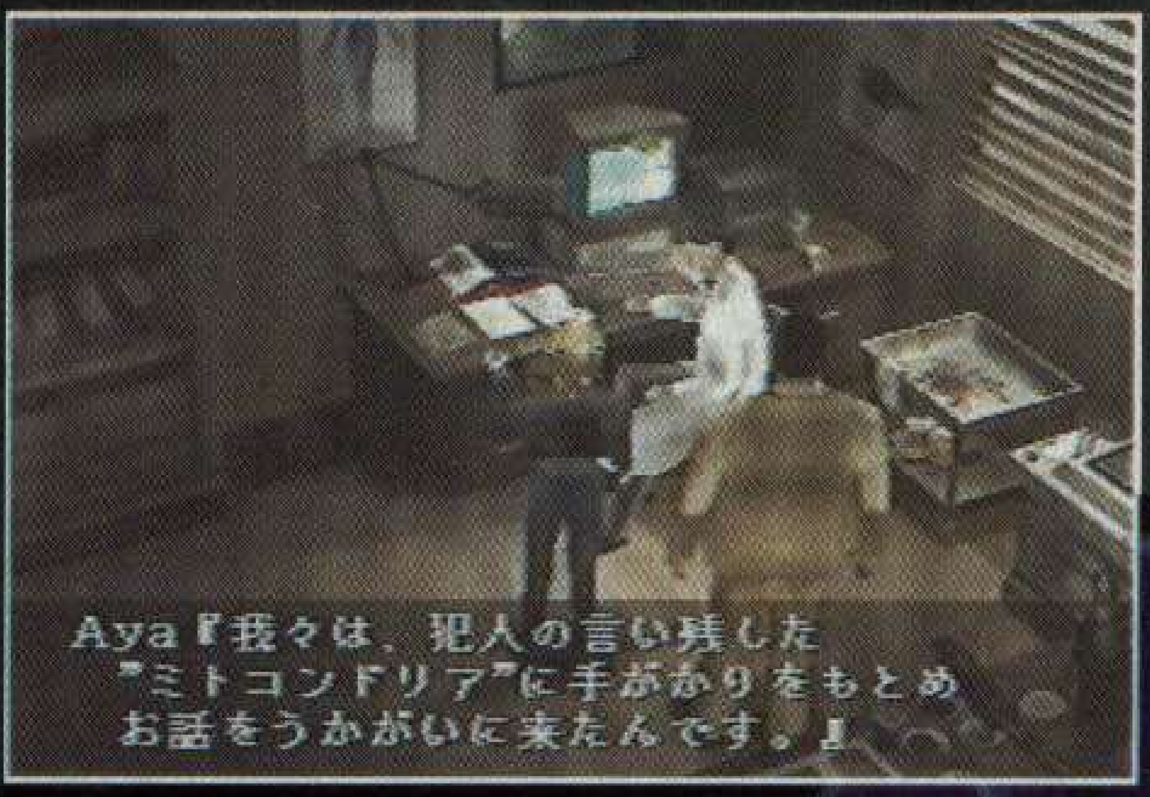
Na entrada do museu, o guarda confirma que Clamp realmente trabalha ali e que ele está em seu laboratório neste exato momento. Na realidade, Klamp não tem saido nas últimas semanas, ficando apenas concentrado em suas pesquisas no laboratório. Entre e não se esqueça de assinar o livro de visitantes antes de seguir para o laboratório de Klamp, no segundo andar, que por sinal está aberto.



Daniel chega entrando no laboratório e tenta educadamente conversar com o doutor "Com lincença... Alô...? ...Ei...! Dr. Clamp!". Percebendo a indiferença do doutor, Daniel grita "Dr. Clamp!!", que expressa um simples e definitivo "Eu já te ouvi.". Aya tenta ir direto ao assunto: "Nós somos do NYPD. Gostaríamos de lhe fazer algumas perguntas...", mas o doutor nem dá atenção. Aya então prossegue "Professor, nós estamos atrás de pistas sobre o incidente que ocorreu...", e sem deixar que Aya termine, Clamp replica imediatamente "Você está me acusando?". É então que o doutor vira seu rosto e Aya tem uma estranha reação.



Outra daquelas visões tem início. Aya pensa consigo mesma "O que...? Isto novamente...! O que é isto...?!". Então Aya vê uma sala de hospital, aquela mesma sala da visão anterior, com uma criança em uma das duas macas sendo observada por um doutor. "...Este homem! Eu... o conheço... Eu acho...". A visão termina e Aya parece estranha, Daniel então pergunta o que houve e se está tudo bem. Aya apenas diz que está tudo bem.



Daniel continua o interrogatório "Nós gostaríamos de saber sobre a pesquisa de mitocôndrias que você vem fazendo...". Clamp questiona "...NYPD, hein? Por que você estão interessados no meu trabalho?". Aya prossegue "A suspeita mencionou que as mitocôndrias seriam 'libertadas'. Agora, você...". Daniel interrompe "Aquela 'suspeita' incendiou as pessoas sem tocar um dedo nelas, então se transformou em uma espécie de criatura e fugiu.". Aya então conclui "Já que ela mencionou as mitocôndrias, nós esperávamos que você pudesse nos fornecer alguma informação.". Clamp, com um ar sarcástico, diz "Ha ha... Vocês dois absolutamente não têm idéia de como são as verdadeiras mitocôndrias... Têm?! As mitocôndrias... possuem seu próprio código genético.". Aya se surpreende "Seu próprio...? Você está dizendo que elas são um organismo separado...?". Clamp, objetivo, responde "Precisamente.".

Daniel: "...Como um parasita ou algo assim, hein?"

Clamp: "Parasita?! Esta é uma maneira interessante de descrever esta criatura fascinante! Nos não podemos viver sem a mitocôndria...! Você entende?! A mitocôndria cria energia para nós! Sem ela, não somos nada! Nós estamos aqui porque a mitocôndria permite que nós estejamos aqui... Nosso cérebro, por exemplo... O cérebro funciona devido à interação entre axônios e dentritos. Esta interação é possível graças à energia que a mitocôndria fornece. Você sabia que a mitocôndria é capaz de descarregar 200.000 volts de eletricidade? E isto não se refere apenas à descarga elétrica, mas também aplica-se à energia térmica."

Aya: "Calor?"

Daniel: "Então a combustão da última noite foi...!!"



Clamp: "...........Para um humano queimar e virar cinzas, 1600 graus de calor precisam ser gerados. Há algumas centenas de mitocôndrias presentes no interior de uma simples célula... Se todas as micôndrias no corpo começassem a funcionar ao mesmo tempo, uma tremenda quantidade de energia seria gerada e liberada. Fundir um humano em uma poça de fluido seria uma tarefa simples com tamanha energia..."
Aya: "Então você está dizendo que as "mitocôndrias" incendiaram aquelas pessoas?!"
Daniel: "Professor, você pode estar certo em que nós precisamos das mitocôndrias para viver... mas no final, nós estamos apenas usando-as para energia... certo?"
Clamp: Ha ha... Você não tem idéia. A mitocôndria tem controle sobre o crescimento de um organismo. Pegue esta mão como exemplo. Antes de nascermos, a mão é meremente um globo de carne. Mas quando as células entre os dedos deterioram-se, é quando os dedos se formam pela primeira vez. Quando as células que formam o corpo não são mais necessárias, elas recebem um sinal para morrer. Este sinal é iniciado pela mitocôndria. Quando isso acontece, a informação genética no núcleo é cortada e essencialmente, morre. O mesmo pode ser dito para o "envelhecimento". A mitocôndria mutaciona 10 vezes mais rápido que as células. É claro, isso também se aplica às formas mutantes de mitocôndrias. Quando muitas mitocôndrias mutantes multiplicam-se, o nível de produção de energia diminui... A diminuição na produção de energia é associada com o processo de "envelhecimento". Então? Você ainda é estúpido o bastante para dizer que nós somos a espécie predominante?"
Daniel: "Mas você não está dizendo que as mitocôndrias estão fazendo tudo isso 'conscientemente', certo?!"
Clamp: "Quando eu disse que as mitocôndrias poderiam mutacionar 10 vezes mais rápido que células normais, eu também quis dizer que elas poderiam desenvolver a uma taxa 10 vezes mais rápido... Desde o começo da criação, a mitocôndria tem evoluido à esta taxa. Não seria surpresa se elas possuissem um poder além de nossa compreensão. Sem surpresa mesmo..."
Daniel: "..."

Clamp: "Deixe-me lhe dizer algo. Houve um cientista que tentou determinar a taxa de mutação das mitocôndrias. Com isso, o cientista procurou estabilizar uma conexão com a linhagem humana. Em 1987, foi anunciado que a raiz de todos os humanos pode ser traçada à um simples mulher na África. Esta descoberta foi anunciada pelo mundo. E com isso, a teoria mitocondrial difundiu como água... Você sabe como eles chamam a raiz de tudo isso...? 'Mitocôndria Eve'. Esplêndido nome... simplesmente incrível...!"
Aya: "...Eve?! A suspeita no caso de ontem chamava a si mesma de Eve...!"
Clamp: "....?! O que?!"
Daniel: "Ei! se você sabe qualquer coisa é melhor não esconder de nós!"
Clamp: "...Ela chamava a si mesma... de Eve...? Desculpem, mas eu disse tudo o que eu sabia... Eu gostaria de voltar aos meus estudos agora... Eu acho que vocês sabem onde fica a saída."
Daniel: "Ei! É melhor você explicar que diabos está acontecendo aqui!!!"
Clamp apenas continua indiferente em seus estudos e Aya convence Daniel a ir embora.



Volte para o departamento de polícia. No caminho, Aya diz que já viu o doutor em algum lugar, mas não se lembra onde. Uma chamada no rádio do carro diz para Daniel retornar imediatamente ao departamento.



Chegando ao departamento, dirija-se à sala de conferências, o chefe Baker convocou uma reunião com o pessoal do distrito.

Baker: "O concerto solo de Melissa estava marcado para hoje. Ela desapareceu após o incidente da última noite e o concerto foi cancelado, mas as pessoas ainda estão se reunindo na platéia. Nós não devemos deixar que outro massacre aconteça novamente! O concerto é no anfiteatro do Central Park."
Daniel: "Central Park!?"
Aya: "O que é isto, Daniel?"
Daniel: 'Ben e Loren... Eles estão no concerto!"
Aya: "O que!?"
Baker: "Daniel! Nós ainda não acabamos!"
Daniel: Se segura, Baker! Meu filho está em perigo!"
Baker: "Daniel... Aya, cuide dele...!"
Aya: "Sim, senhor!"
Então Baker dá mais uma Remodeling Permission Proof para Aya. Se quiser, vá para a seção de manutenção de armas para fazer um upgrade em um equipamento usando o item que você acabou de ganhar. Se optar por não usá-lo, apenas saia do distrito.



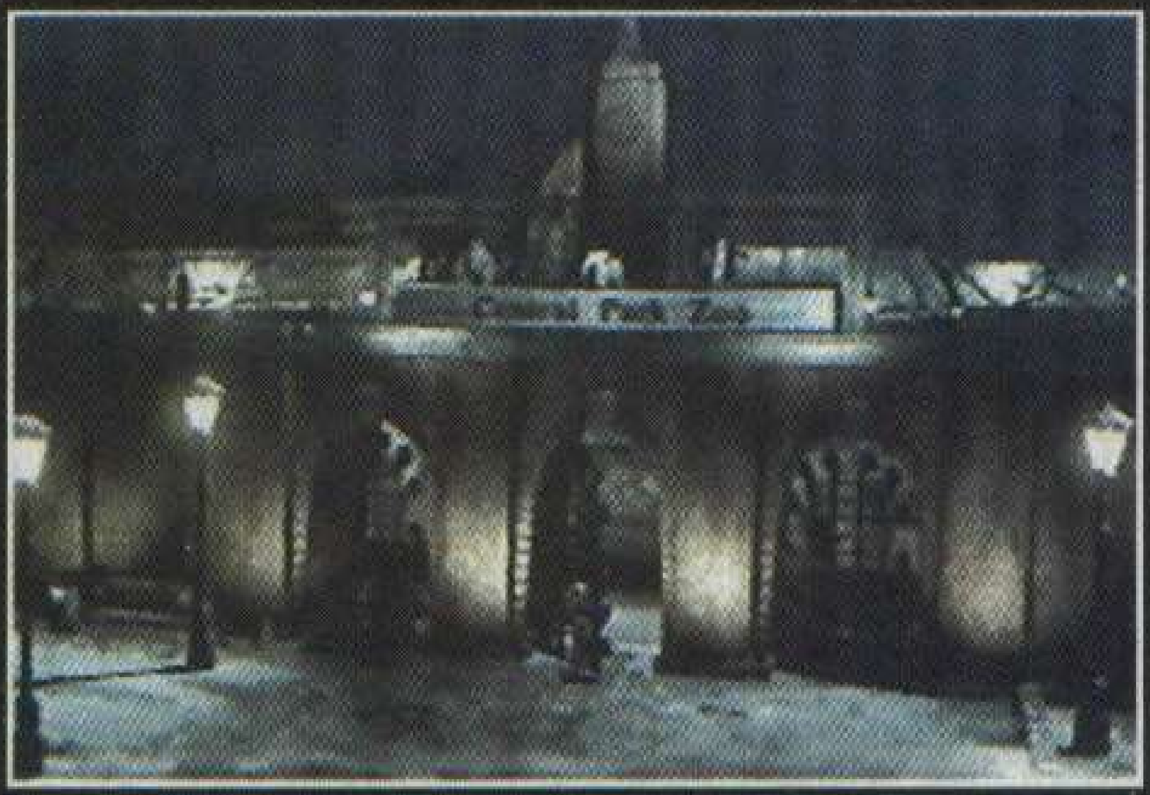
Daniel sai como um foguete do distrito policial. Também, seu filho e sua ex-esposa correm perigo nas mãos de Eve, que está para realizar mais uma parte de seu plano maléfico no Central Park. No caminho, Aya conclui que Eve quer reunir um grande número de pessoas em uma área bem vasta. Daniel não está nem aí, ele quer é salvar seu filho.



Chegando na entrada principal do Central Park, Daniel quer entradesesperadamente.
Daniel: "Be-e-n!"
Aya: "Daniel, pare."
Daniel: "Eu tenho que pegar meu filho, novata."
É então que, quando Daniel tenta entrar no parque, seu braço entra em chamas.
Daniel: "Uou!"
Aya: "Às vezes você precisa olhar antes de pular, veterano."
Daniel: "Eu não me importo se eu queimar..."
Aya: "Eu irei..."
Daniel: "Ben é meu filho. Ele é a única família que eu tenho. Dane-se, eu posso fazer qualquer coisa."
Aya: "Deixe comigo."
Daniel: "Bem... mas... mas...!"
Aya: "Eu vou tirá-los de lá com segurança, eu prometo. Além disso, Ben precisa de você. Você não fará nenhum bem à ele se você morrer."
Daniel: "...Tudo bem. Estou contando com você, Aya."
Aya: "Eu sei..."
Agora está tudo nas mãos de Aya. Entre no parque e boa sorte.



Logo na primeira parte, há um telefone para você salvar seu progresso (ao lado do carro de polícia) e um baú contendo uma Recovery Drug 1 (atrás de algumas árvores). Prossiga pelo lado direito.



Há três portões na entrada principal do Zoo do Central Park. Nos portões da esquerda e da direita, você encontra baús com uma Recovery Drug 1 cada. Entre pelo portão do meio para prosseguir.





Neste primeiro baú, você encontra a Handgun P8. Na parte de cima da tela você verá algumas portas, não vá para lá ainda. Um pouco mais para a direita você vai achar um baú contendo uma Tool. Agora vá para o lado esquerdo e caminhe para a primeira porta.



Do lado esquerdo da porta, do lado de fora, há um telefone para salvar seu progresso. Dentro da sala, há um corpo sem importância e alguns móveis. Examine a gaveta do lado esquerdo do computador (foto) para obter a CP Key. No armário logo ao lado, você encontra uma SP Vest. No lado esquerdo da sala, empurre a maca para alcançar o outro armário, que contém um Grenade Launcher M203. Agora saia desta sala e aproxime-se da próxima à direita.



Como você possui a CP Key, você poderá entrar nesta sala. Depois de mais uma batalha com cobras (tá parecendo o Butantã), entre pelo vidro quebrado à esquerda e dê a volta para o lado direito. Você vai encontrar três baús: um com Recovery Drug 2, outro com Poison Treatment Medicine e outro com Defense Power +1. Saia da sala e prossiga pelo lado direito.



Atrás desta coluna, no corredor, você

encontrará um baú contendo Bullets +15. Ao invés de entrar pela passagem logo ao lado, prossiga pela direita. Na próxima área, após mais uma batalha, entre pela passagem no topo da tela.



Aqui, você encontrará um baú com Bullets +15 na parte inferior esquerda da tela e outro também com Bullets +15 mais à direita. Depois prossiga pela pequena ponte no topo da tela.



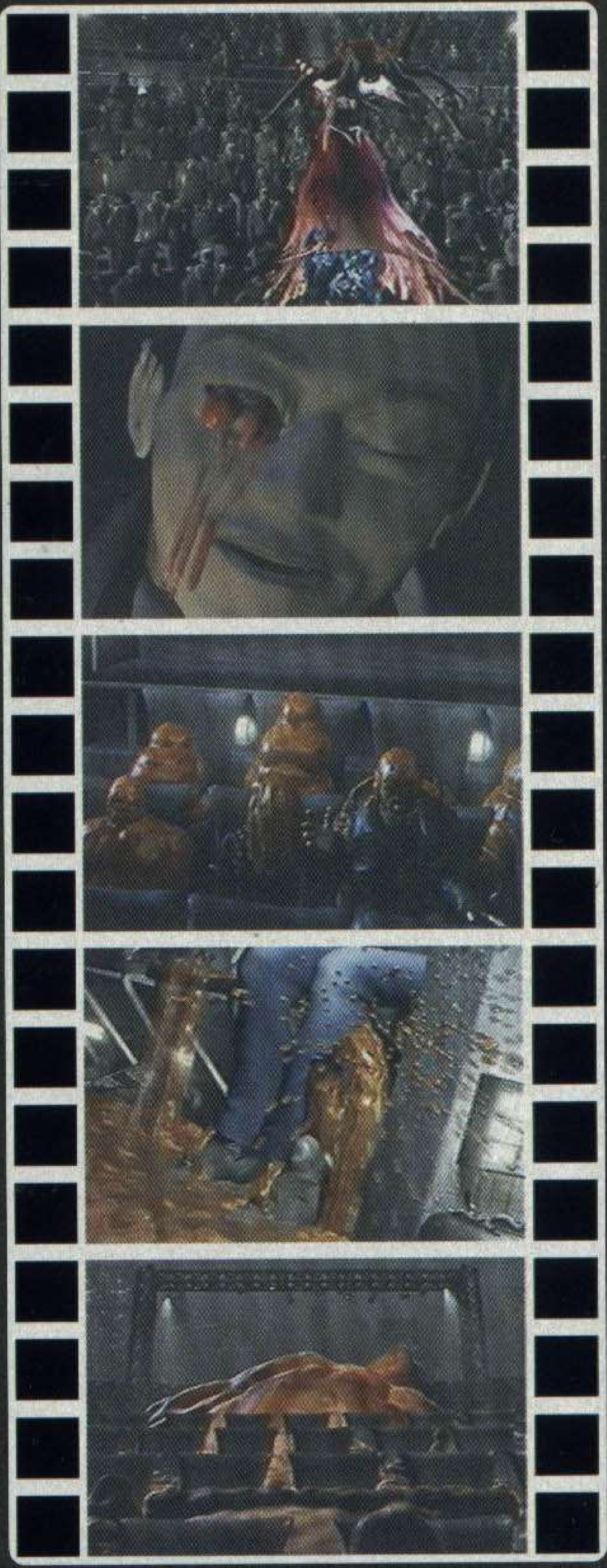
Nesta parte, apenas entre pelo portão de aço, já que você possui a CP Key. Aya sente a presença de Eve. Na próxima área, apenas siga para cima para chegar no anfiteatro.



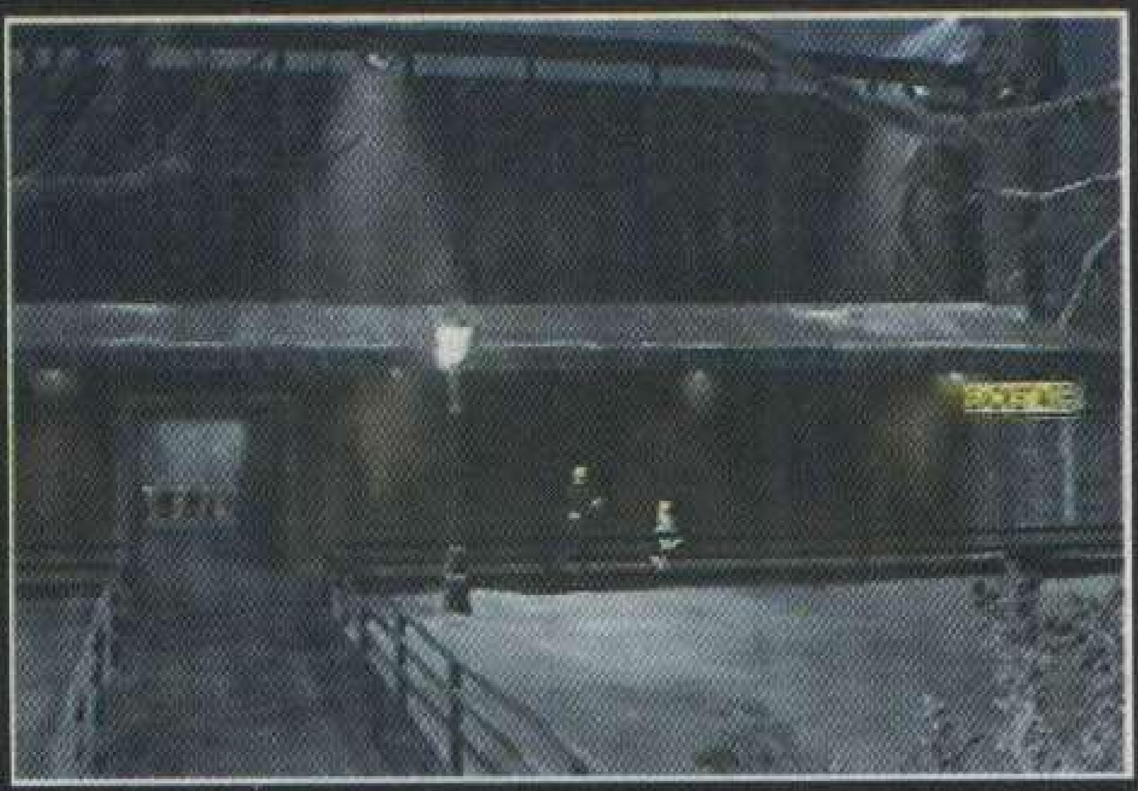


Aya encontra Eve, já no palco, com uma platéia imensa.

Eve: "A época de férias traz alegria a todos nós... e este Natal será o mais especial de todos. Aaaarrrgh...Especial porque eu não mais estarei sob o controle de um anfitrião, como eu tenho sido desde o início dos tempos. Humanos são fracos - mitocôndrias podem se desenvolver. As mitocôndrias agora precisam dominar o núcleo."



Eve passa a controlar as mitocôndrias de todas as pessoas na platéia (com exceção de Aya), dando o comando para a dominação do núcleo de cada célula. Com isso, as pessoas vão se dissolvendo em uma espécie de fluido, que vai se juntando, ficando uniforme e cada vez maior, acabando por tomar conta de todas o lugar.



Agora Aya deve dar a volta para chegar até o palco, onde está Eve. Saia da platéia e siga para a direita, você verá novamente aquela criança correndo. Ao chegar no palco, Aya encontra Eve.

Aya: "Por que?! Por que você está fazendo isto?"

Eve: "Você de novo. Ma você chegou tarde. Você não vai arruinar meus planos como fez na última noite."

Aya: "Pare!"

Em seguida Eve foge rapidamente. Siga-a para fora do anfiteatro.



Você novamente verá aquela criança correndo, siga-a sempre.



Nesta próxima área, suba pela escada. Você encontrará dois baús escondidos: o da esquerda contém Bullets +15 e o da direita uma Revive Medicine. Se você for para a parte de trás das escadas, encontrará mais uma tela com um Save Point e outro baú com Bullets +15. Depois volte e continue pela esquerda (no local em que você

subiu na escada).



Agora siga a criança para baixo e então entre pela passagem à direita. Na próxima área, siga a menina para baixo (do lado direito da tela não há nada) e, antes de prosseguir pela passagem inferior esquerda, pegue o baú com Bullets +15 que está logo acima à direita.



Agora você encontra de cara um baú com uma Sv Vest. Siga para a esquerda e, na próxima área, desça por uma pequena escada para pegar um baú com Defense Power +1. Continue pela esquerda para a próxima área.



Mais uma vez você verá a garotinha correndo. Ao invés de segui-la, suba para achar um baú com Tool logo à esquerda. Desça novamente e continue pela passagem no canto inferior esquerda da tela.



Chegando nesta área, ao invés de subir as escadas (não há nada lá em cima, apenas uma batalha com três inimigos que dão itens dispensáveis), siga pelo corredor central. Você vai encontrar dois baús escondidos atrás de colunas: o da esquerda contém PE Defense +1 e o da direita Defense Power +1. Prossiga para cima.



Agora prepare-se, pois você vai enfrentar mais um Boss. É bom você várias RecoveryDrugs (de preferêcia de nível 2) e uma proteção com habilidade de Auto-Heal. Salve seu progresso e continue pela direita.



GIANT WORMS: 120, 150, 180, 210 HP

Estas minhocas super desenvolvidas dão um bocado de trabalho. No início são 4 delas, que saem da terra e sempre aparecem no mesmo lugar. Algumas vezes elas jogam espinhos que se dividem ao tocar o chão, o que não é difícil de evitar. Procure não dar mais de um tiro por vez (principalmente se tiver uma arma lenta), pois você pode tomar uma espinhada na cabeça. Tente distribuir bem o dano entre as minhocas, já que, quando uma morre, as outras ficam maiores, mais rápidas e causam mais dano. Quando restar apenas uma, esta vai mudar de esquema. Ela vai aparecer apenas na parte de baixo da tela e fazer dois tipos de ataque: se você estiver longe, ela vai jogar um espinho gigante (não tão fácil de desviar), mas se você estiver perto, ela vai dar uma "cabeçada" que causa um bom dano e varre quase toda a tela. A estratégia é ficar bem pertinho dela, no canto direito ou esquerdo, e então correr para o lado oposto quando ela fizer o ataque. De resto, apenas continue atacando. Você vai ganhar alguns Defense Power +1 quando vencer. Depois siga para a direita.



Depois do chefe, Aya finalmente reencontra Eve.

Eve: "Seus genes são mais fortes do que eu pensei. Venha minha querida, vamos dar um passeio. Ha ha ha!"

Suba na carroça então para conversar com Eve.





Ela faz com que o cavalo entre em combustão e saia em disparada com a carroça.



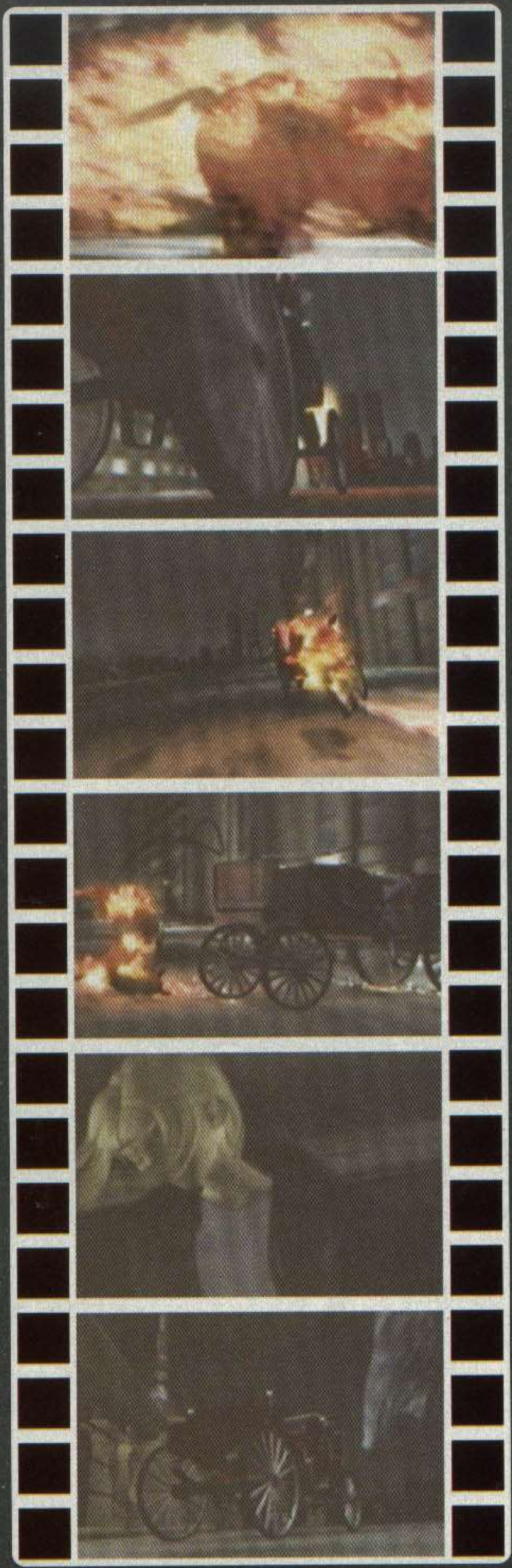
Eve: "Por que? Por que estar do lado dos humanos?"
Aya: "Por que não? Eu sou uma humana."
Eve: "Por que você está do lado deles e não do meu?!"
Aya: "O que?..."
E então se inicia mais uma batalha com Eve.



EVE: 330 HP
Uma batalha não muito difícil. A única complicação é que você não tem muito espaço para se movimentar. Quando Eve subir, repare onde ela vai jogar o laser e corra para o lado oposto. Continue atirando até derrotá-la.



Eve: "Parece que você ainda não sabe quem eu sou. Bem, se você não sabe, suas mitocôndrias irão... É por isso que você foi atraída para a ópera."
Aya: "Do que você está falando?"
Eve: "Aqui, deixe-me explicar... Diretamente..."
Aya: "Pare com isso!!"
Eve: "Se nós unirmos forças, todas as outras mitocôndrias no mundo irão..."
Aya: "P... Pare!"



Enquanto Aya e Eve brigam, o cavalo parece não mais aguentar a corrida. O eqüino então cai, fazendo com que a



carroça bata violentamente contra um muro. Com o impacto, Aya desmaia, enquanto Eve apenas paira em frente à carroça. Parece que Aya está bem encrencada.



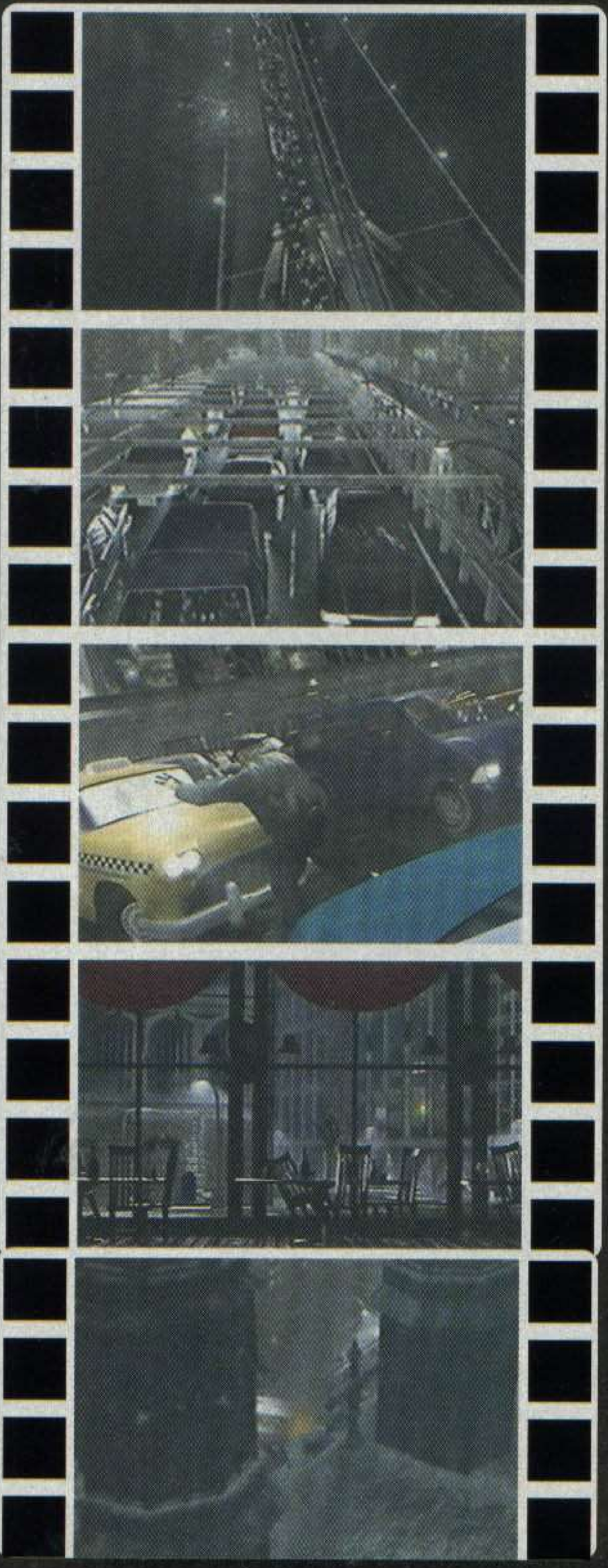
Aya, desmaiada, começa a ter uma outra daquelas visões. O que ela vê é a mesma sala de hospital com duas macas. Num primeiro momento a sala está vazia, depois aparece uma garotinha na maca da esquerda, então aparece um doutor no centro da sala. Por fim, a garotinha da esquerda desaparece e uma (outra) garota aparece na maca da direita. As visões começam a ficar difíceis de decifrar.



Do lado de fora do parque, Daniel espera por Aya muito preocupado.
Daniel: "Aya! Aya!! Responda!"
Ben: "Papai!"
Daniel: "Ben...!! Você não ia ao concerto?"
Ben: "...Eu vim aqui com a mamãe, mas... ela...ela estava toda estranha."
Daniel: "O que você quer dizer, Ben!!?!"
Ben: "Eu vim com a mamãe para que nós 3 pudessemos ficar juntos..."
Daniel: "Então é por isso que você veio me buscar..."
Ben: "Mamão foi para o teatro, mas... ela começou a ficar estranha..."
Daniel: "O que você quer dizer com começou a ficar estranha?!"
Ben: "Eu cheguei perto do palco e comecei a me sentir mal. Eu quis voltar para cada... Mamão não era ela mesma...Ela me abandonou e todo mundo também saiu!"
Daniel: "Loren..."



Enquanto isso, no Departamento de Polícia, o chefe Baker tem uma reunião com Nicks e Warner. Baker diz que é necessário proteger a vida das pessoas e decide realizar uma operação para evacuar a cidade. Daniel chega perguntando sobre Aya, mas ninguém sabe seu paradeiro. Ele decide então partir em sua procura (ao invés de ajudar na evacuação, como ordenou Baker). Seu filho Ben fica no Distrito, protegido pela policial Cathy, que lhe apresenta a cadela Sheeva. Ambos se tornam bons amigos.

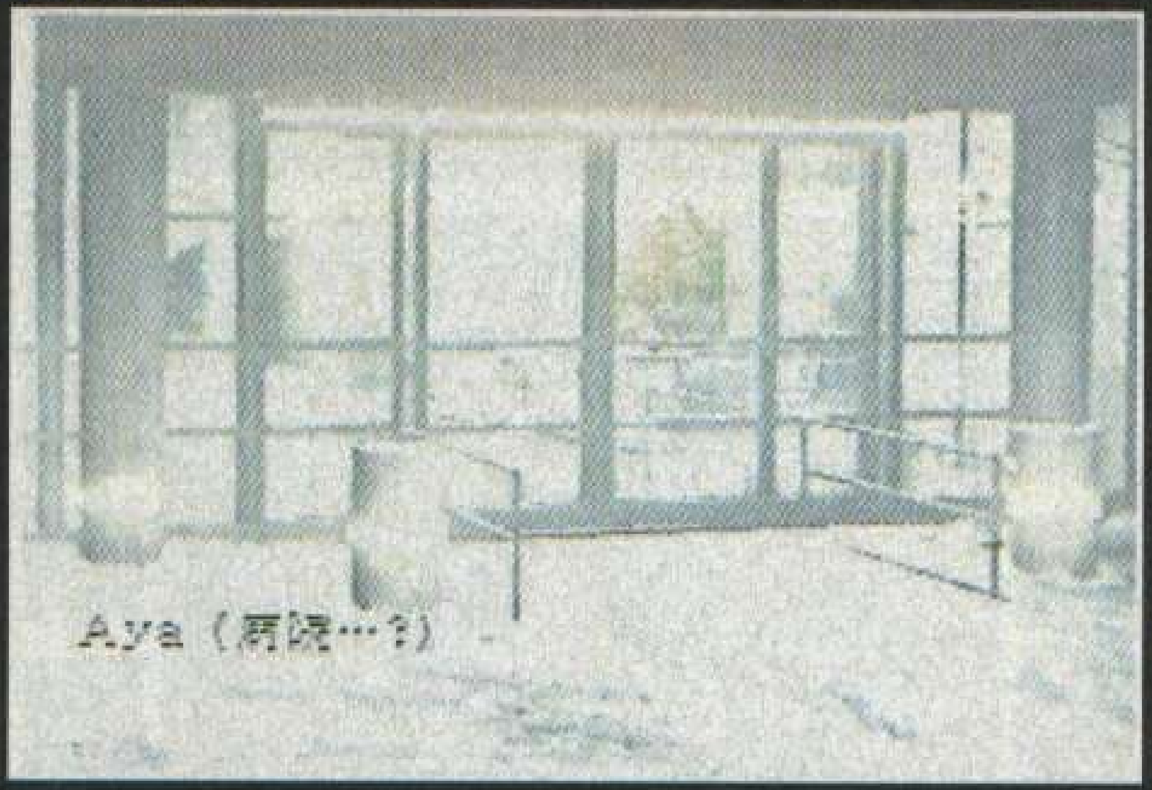




A evacuação da cidade tem início num ritmo de caos e desespero. Com a ajuda da polícia, logo a cidade está vazia, remanescendo apenas os sinais da confusão que ocorrera. Parece uma cidade-fantasma.



Em meio a esta confusão toda, um cientista japonês que ouviu falar sobre o incidente chega na cidade. Ele é bloqueado pelos guardas que alertam sobre a evacuação, impedindo sua passagem. Um dos guardas começa a passar mal e entra em combustão espontânea. O tal japonês, chamado Kunihiko Maeda, se aproveita da situação para furar a barreira policial e entrar na cidade.



Novamente o jogo passa a focar uma das visões de Aya. A primeira visão é a de um corredor com alguns armários, depois segue-se algo parecido com uma sala de espera. A última visão é a da fachada de um prédio. Então Aya parece reconhecer o local: um hospital.



Aya acorda em um lugar que nunca esteve, observada por uma pessoa que jamais viu. Tudo isso é estranho demais para ela.
Maeda: "Oh...! Você finalmente acordou!"
Aya: "...Quem é você?"
Maeda: "Eu sou... Kunihiko Maeda. Sou um cientista do Japão. 'Ele achou você'."
Aya: "Daniel!"
Daniel: "Não há ninguém aí fora senão policiais... É uma cidade-fantasma. Nunca vi algo assim. Bem assustador, se vocês me entendem..."
Aya: "Onde está Eve?! O que aconteceu com as pessoas no Central Park?"
Daniel: "Com Ben está tudo OK... mas... o resto do público... Bem, eles simplesmente... disapareceram."
Aya: "......"
Maeda: "Disapareceram? Você quer dizer que eles não foram incendiados?"
Aya: "Todos se disolveram em uma lama... e se tornaram... uma grande massa..."
Daniel: "......"
Maeda: "Essa é nova... Nada assim aconteceu no Japão."
Aya: "Japão?"
Maeda: "Um incidente parecido ocorreu há alguns anos no Japão. Apesar de não ter sido grandioso em escala como



este."
Aya: "O que?!"
Daniel: "Ei! Conte os detalhes!"
Maeda: "Tudo começou quando a esposa de um cientista sofreu um acidente de carro. O cientista tentou cultivar suas célular viventes para mante-la viva. O cientista nomeou aquelas células... Eve..."
Aya: "Eve?!"
Maeda: "As células viventes multiplicaram-se e suas mitocôndrias finalmente tomaram seu corpo físico."
Aya: ...!!"
Maeda: "Depois de adquirir o esperma do cientista, Eve tentou dar a luz a um ser supremo."
Aya: "Ser Supremo...? Que tipo de 'ser'...?"
Maeda: "Ela, o ser que mutacionou das células viventes, não podia manter seu corpo por muito tempo. A propósito, antes do acidente de carro, a esposa registrou que teria seus órgãos doados. Então, após o acidente, seus rins foram transplantados em uma jovem garota... E Eve implantou um óvulo fertilizado na jovem que deu a luz a... um Ser Supremo. Eu estava extremamente interessado nisto e fui até o laboratório do cientista para continuar a pesquisa. Após ouvir sobre este incidente, eu tive de voar até aqui."
Daniel: "Que diabos está acontecendo aqui?!"
Maeda: "Eu gostaria de explicar mais."
Aya: "......"
Daniel: "...Aya, você está bem?"
Aya: "Sim... Eu estou bem..."
Daniel: "Eu pensei que aquele monstro tivesse te agarrado! Pensei que fosse tarde demais..."
Aya: "Quando eu senti Eve... algo dentro de mim sentiu como se estivesse..."
Maeda: "Você sentiu como se estivesse para ser incendiada, correto?"
Daniel: "Não, ela é... Bem, ela é a única que não é afetada."
Maeda: "O que?! Eu... Eu... não entendo."
Aya: "Eu... Eu acho que eu devo ser um monstro... Como ela!"
Daniel: "O que?! O que você está dizendo, Aya?!"
Aya: "Eu não sei, E se... E se eu acabasse matando você?!"
Daniel: "Oh, cale a boca! Você sabe que isso não é..."
Aya: "Por favor, Daniel! Eu não sei! Eu apenas não sei mais! Por favor vá embora! Apenas... Apenas fique longe de mim!!"
Daniel: "Aya..."
Aya: "Por favor..."
Maeda: "Sim. Eu entendo sua preocupação."
Kunihiko então vai saindo da sala.
Daniel: "E, Ei! Onde você pensa que vai?!"
Ele nem se importa e apenas sai.
Aya: "Mesmo se eu for um monstro, eu jamais gostaria de matar você, Daniel... por favor...! Eu... Eu nunca me perdoaria se matasse... você..."
Daniel: "Aya... Você não é um monstro. Você é minha melhor parceira, Aya Brea! Eu estarei do seu lado... sempre, Aya..."
Daniel então sai da sala também, deixando Aya sozinha.
Aya: "...... Quando eu toquei Eve... aquela sensação... Era Maya?... Mas Maya morreu no acidente de carro com mamãe... Não, não pode ser...!"

DIA 3: SELEÇÃO



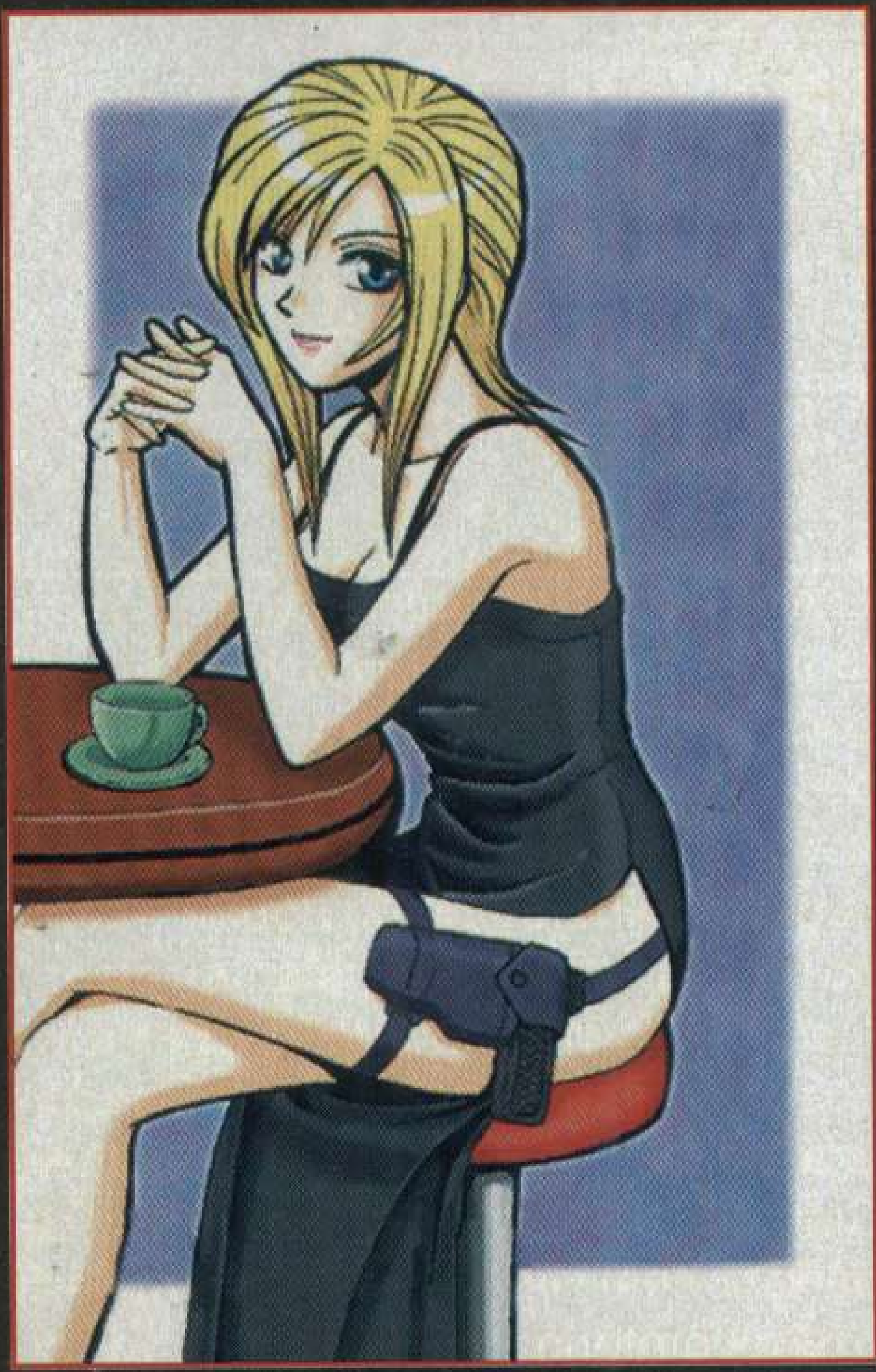


Recapitulando: após uma batalha com Eve, Aya, atordoada, acorda em um lugar desconhecido e acaba descobrindo que um tal de Kunihiko está tomando conta dela. Kunihiko é um cientista japonês que veio a Manhattan para saber mais sobre o incidente envolvendo mitocôndrias, pois ele presenciou algo parecido no Japão. Aya está confusa e com uma crise de identidade, não sabendo mais o que é capaz de fazer e temendo que possa machucar pessoas inocentes. Isso porque ela é a única não afetada pelos poderes de Eve, pensando assim, ter um monstro como ela iminente dentro de si mesma. Voltando à estratégia: quando Aya levantar-se de manhã, abra o baú com Bullets +30 e saia da sala.



Ao sair, Aya encontra Maeda cochilando, que por sinal ficou ali a noite inteira guardando o sono dela. Daniel chega com a viatura e fala para Aya se apressar que ainda há muito o que fazer, mas ele sugere que antes ela passe na loja de armas que tem ali pertinho. Assim sendo, siga para a direita na direção da loja de armas. A loja está trancada, mas Daniel consegue resolver com o seu "jeitinho" de entrar.





Dentro da loja de armas, você vai encontrar alguns itens. À esquerda da prateleira de armas inferior você encontra um baú com Tool, mais à direita, no canto inferior da sala, outro baú com Bullets +1, já no baú atrás de Daniel há um Range +1. Na parte superior da loja, bem no centro, você verá dois quadros, um vermelho e um verde. No quadro da direita, o verde, você encontra a Machine Gun M11 e no quadro esquerdo, o vermelho, está o Club 2. Mais à esquerda dos quadros há um outro baú com Bullets +15. Depois de pegar tudo isso, saia da loja de armas e siga para a direita de onde Daniel estacionou o carro para encontrar a farmácia, como Maeda havia dito.



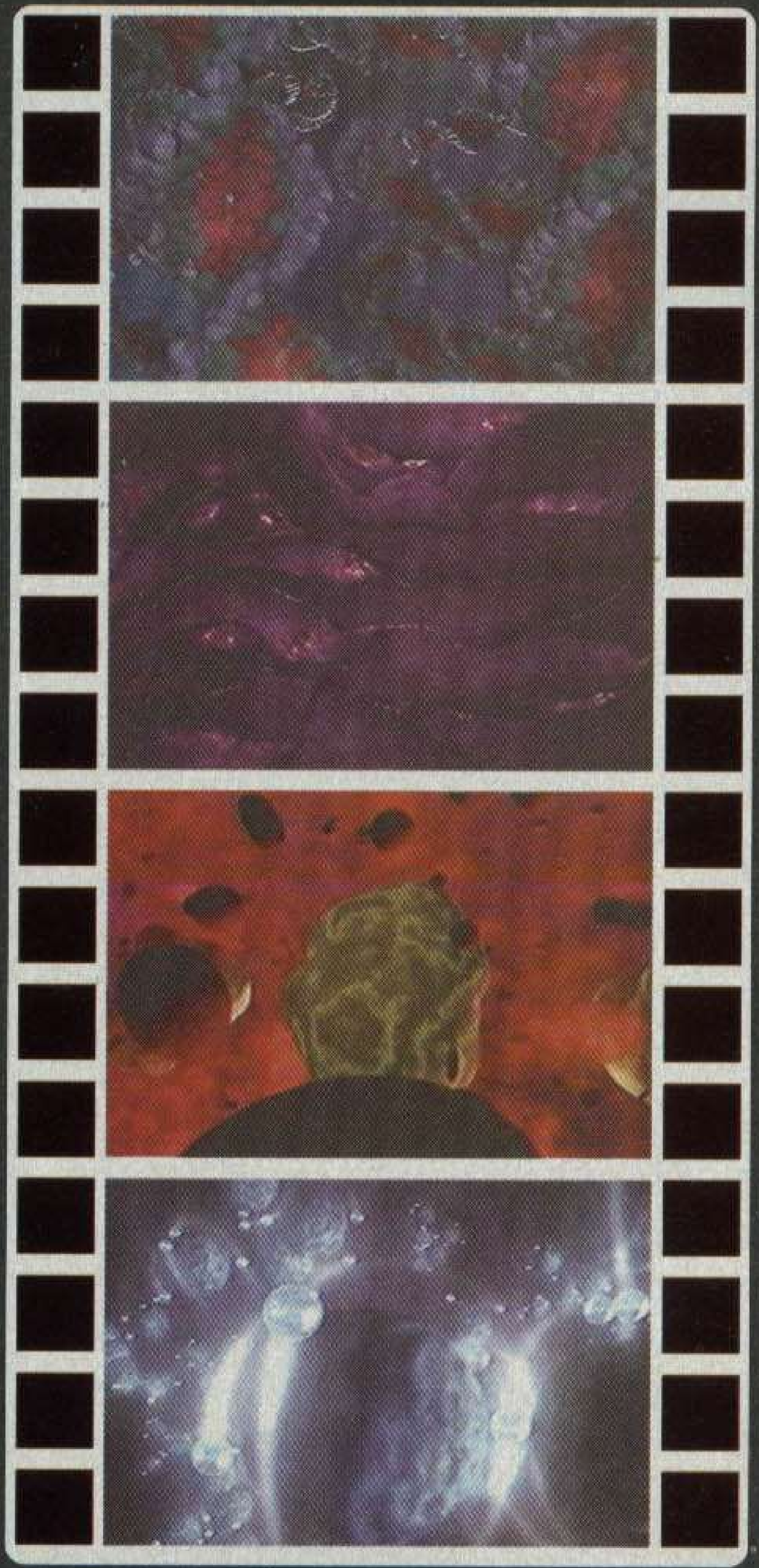
Entrando na farmácia, você encontrará um baú no corredor esquerdo contendo uma Revive Medicine e outro no topo do corredor central com uma Recovery Drug 2. No topo da sala, à esquerda, há uma porta. Abra-a e você encontrará uma subsala com mais dois baús, um com Tool e outro com CR Evade +1.



Entre pela porta dianteira direita do carro e siga para o Museum. Maeda procura por um lugar com um centro de pesquisas, para fazer um experimento que, diz ele, pode ser relevante. Aya sugere o laboratório do doutor Clamp no Museu, pois lá há bastante equipamento. Daniel, relutante, diz para ir a qualquer lugar menos lá. Aya o tranqüiliza que, com o toque de recolher, Clamp já deve estar bem longe da cidade. E com isso os três seguem para o tal laboratório.



Maeda fica empolgado com a quantidade de equipamentos do pequeno laboratório. Quando Daniel pergunta, Maeda revela o que ele quer testar. Caminhando na direção do microscópio, Kunihiko diz que conseguiu extrair uma substância gelatinosa da roupa de Aya (não, não é aquela mancha de um certo vestido que deu o que falar, e ainda está dando, sem malícia) que parece conter células de Eve. Ele lembra ainda que, no nível celular, o poder dela não pode ser tão grande quanto o que ela tem em seu corpo inteiro. Então, misturando uma amostra de seu sangue à substância gelatinosa, Maeda verifica estas células no microscópio e confirma o que ele já desconfiava. Aya pergunta o que se passa e Maeda diz para que ela veja com os próprios olhos.





As mitocôndrias Eve logo flutuam em direção ao núcleo da célula e o domina sem resistência alguma. Assim acontece com todas a outras células, e é desta maneira que Eve consegue o controle sobre os seres. Maeda explica que mitocôndrias comuns nunca teriam o poder de controlar o núcleo, mas que as mitocôndrias de Eve sofreram um processo evolucionário tão grande que concedeu este poder a elas



Maeda explica que, normalmente, as mitocôndrias necessitam de oxigênio quando elas geram a energia chamada ATP e que este oxigênio é buscado no núcleo. Sem a reserva de energia gerada pelas mitocôndrias, o núcleo não pode funcionar. E desta maneira as duas organelas ajudam-se simultaneamente. Mas neste caso, parece que Eve adquiriu o poder de reverter esta relação simbionte, por evolução ou mesmo mutação. Kunihiko segue dizendo que mesmo com uma pequena quantidade de células ela já tem um certo poder, imagine com o seu corpo inteiro. Aya, num impulso curioso, pede para Maeda testar as células dela, pois ela quer saber porque é a única com poder para enfrentar Eve. Kunihiko então tira uma amostra de sangue de Aya e fica surpreendido com o resultado do teste.



O núcleo das células de Aya parece ser diferente. Quando as mitocôndrias de Eve tentar dominar o núcleo, este, por alguma razão, oferece resistência e elimina todas as mitocôndrias. Maeda conclui que as mitocôndrias de Aya estão gerando mais energia para o núcleo de suas células, como se elas tivessem protegendo o núcleo das mitocôndrias de Eve. Daniel pergunta porque as células de Aya têm este poder.



Maeda cita a teoria do "Gene Egoísta" de Richard Dawkins que diz que "os genes agem de uma maneira para preservar e garantir a sobrevivência das espécies". Levando isso em consideração, ele chega à conclusão de que Eve está tentando destruir todas as mitocôndrias exceto as dela mesma. Em resposta à isso, as mitocôndrias de Aya desenvolveram o poder de se rebelar. Daniel pergunta por que só Aya tem este poder. Kunihiko apenas enrola e diz que isto parece seguir a ordem natural das coisas, mas ele não sabe bem porque. Neste momento entra alguém na sala surpreendendo-os.



É o Doutor Clamp, que entra no laboratório dizendo "O que vocês estão fazendo no meu laboratório?! Isto é invasão!". Daniel, surpreso, pergunta "Por que você não saiu da cidade ainda?!". Clamp, de imediato, rebate "Eu estou perguntando por que vocês estão no meu laboratório...!!". Daniel fica embaraçado e Aya tenta consertar tudo, dizendo que recebeu ordens para evacuar a cidade e que Clamp deveria ter obedecido o toque de recolher. Hans Clamp diz que os policiais é que estão corrompendo esta bela cidade. Maeda tenta se desculpar, dizendo que foi o culpado pois ele é que pediu aos dois que o levassem até o laboratório, e que ele é um cientista do Japão. O doutor percebe que há algo em seu microscópio eletrônico e verifica.



Ele parece ficar surpreso com o conteúdo e pergunta onde Maeda conseguiu esta amostra. O cientista apenas enrola e diz que não sabe. Hans pergunta se Maeda está achando que ele é um idiota, e resolve perguntar para a oficial Brea. Então ele começa a fazer uma série de perguntas a Aya: se ela sente alguma mudança em seu corpo, se ela sente um calor estranho, se ela desmaiou alguma vez recentemente.



Neste momento Daniel vê uma lista no monitor do laboratório e resolve verificar, descobrindo que o nome de seu filho está na lista, assim como o nome de sua esposa, Loren. Então ele fica louco, exigindo uma explicação de Clamp, que rapidamente desliga o computador, como se estivesse escondendo alguma coisa. É aí que Daniel fica realmente descontrolado, pegando o doutor pela gola e exigindo uma explicação. Clamp apenas diz que não deve explicar nada a ele. Aya pede para que Daniel mantenha a calma, e ele, mesmo relutante, solta (ou joga) o doutor. Hans então ordena que eles saiam imediatamente de seu laboratório. Quando todos saem, Clamp diz que "é muito tarde, é muito tarde para fazer alguma coisa agora".



Siga agora para o N.Y.P.D.. Daniel ainda está com raiva, Aya pergunta o que era aquela lista e Maeda explica. Era uma listagem do tipo HLA, uma lista para ver se os órgãos serão rejeitados quando transplantados. Daniel pergunta por que diabos os nomes de Ben e Loren estavam na lista. Maeda explica que era uma lista com pessoas de HLA compatível.



Ao chegar no Departamento de Polícia, tudo está destruido, algo ou alguém passou por ali e causou tudo isso. Eve provavelmente. Aya diz para Maeda e Daniel esperarem enquanto ela verifica, mas



Daniel diz que não vai sentar e esperar que esta coisa destrua sua família. Aya preocupada com Daniel, sai atrás dele, mas é então que Maeda a chama e entrega um presente, o item especial Hamaya, que é um medalhão da sorte do Japão.



Logo que chegar no corredor principal, examine o corpo do policial caído duas vezes para ganhar Bullets +6. Então entre no vestiário dos policiais (aquela sala com armários, na parte de baixo à esquerda do corredor principal). Fale duas vezes com o policial caído, que está morto, mas tem Bullets +6. Verifique então os armários de cima. O segundo, da direita para a esquerda, tem um Recovery Drug +3 e o quarto tem um Recovery Drug +2. Um dos armários da esquerda está trancado, marque este local que você voltará aqui em breve.



Saindo do vestiário, você poderá descer, mas na sala de reunião e do chefe Baker apenas estão Warner e um policial, que dão apenas informações. Então desça a escada para o departamento de armas. Cuidado com alguns inimigos novos que surgem.



Ao entrar na sala de armas, Aya percebe que Wayne está assustado e que seu chefe, Torres, está caído no chão. Wayne diz que um cachorro louco veio e pegou Torres. Torres, agonizando, diz para Aya "...Ei, Aya. Adivinha... Eu dei mancada, hein?...". Wayne pergunta Por que, por que você não atirou, cara!?". Torres diz "não uso uma arma desde..." e Wayne completa "Desde que sua filha levou um tiro? Torres, você não pode culpar as armas por isso!". Torres, mal conseguindo falar, diz "Eu... acho... que você... está certo. Wayne... Você toma conta deste lugar, agora...", e morre diante dos olhos de Aya e do inconformado Wayne.



Wayne entrega a M92F, a Handgun de Torres, para Aya. Ele não usa a arma há anos, mas sempre a manteve inteira. Wayne continua com os mesmos menus que ele tinha (guardar equipamento, itens e entregar Garakuta).



Se você for para o canil, encontrará a policial Cathy caída e ferida, dizendo que a cadela Sheeva enlouqueceu e fugiu e que Ben saiu atrás dela. Fale novamente com ela e você ganhará Bullets +6. Quando sair do canil, você verá uma cena onde Ben está correndo atrás de Sheeva.





Fale com Nicks no corredor e ele fala para você ir atrás de Ben, que subiu as escadas, além de dar Bullets +15 para Aya. Ao invés de subir a escada, siga para a sala de convenções, no final do corredor, para pegar a Cm Vest (rev), só então suba.



Fale com o policial ao subir a escada para ganhar Bullets +6. Agora entre pela porta à direita (logo depois da grade) para entrar na cadeia. No primeiro baú, no canto superior esquerdo, há um PE Defense +2, e dentro da cela inferior direita, tem um baú com Tool. Depois de pegar os dois itens, saia da cadeia e prossiga para a esquerda pelo corredor. Ao passar para a próxima área, seguindo pelo corredor à esquerda, você verá mais uma vez Ben indo atrás de Sheeva, mas desta vez ele está em perigo ainda maior, pois os monstros estão atrás dele.



Entre na primeira porta que encontrar na próxima área. Na sala de interrogatório, dois monstros vão quebrar o vidro, destrua-os. Agora abra o baú no canto direito da sala para obter uma Recovery Drug 3. Entre na saleta da direita pela outra porta e pegue a Weapon Store Key exatamente onde há um pontinho amarelo brilhante (não, não é um fandangos de aparelho). Esta é a chave para o depósito de armas, que fica no subsolo, perto da seção de manutenção de armas. Então desça para lá.



Agora que você já tem a chave, entre no depósito de armas. O primeiro baú, do lado esquerdo, tem uma Machine Gun MP5K. Há mais dois baús no fundo da sala: o da esquerda contém um Tool enquanto que o da direita tem um Attack Power +1. Passando por aqui, volte então para o jogo normal.



Agora, ao invés de entrar na sala de interrogatório, passe direto pela esquerda e entre no escritório. Sobre a mesa há um pequeno baú com Recovery Drug 3 e um telefone para salvar o seu progresso, enquanto que do lado direito da sala (perto da porta) tem um outro baú contendo um CR Evade +1.



Agora prossiga pelo corredor entre o escritório e a sala de interrogatório. Outra cena com Ben é exibida. O garoto está abraçado com Sheeva quando o chefe Baker chega e o afasta da cadela. Ben tenta resistir dizendo que Sheeva está doente, mas Baker alerta que esta não é mais Sheeva, que Eve a transformou num monstro.







A pobre cadela policial não mais existe. Em seu corpo, mutaciona-se uma criatura horrenda, com três cabeças, chifres, patas enormes e uma calda ameaçadora. Baker tenta proteger Ben disparando contra o monstro, mas suas balas acabam e não surtem efeito algum. Parece que os dois estão encurralados e prestes a serem devorados, ou coisa pior.



Siga pela primeira porta (à direita) do corredor no qual você acaba de entrar (Ben e Baker ainda podem esperar um pouquinho). Esta é a enfermaria. Fale com a doutora que ficou encurralada pelos monstros nesta sala. Aya diz que é mais seguro para ela ficar na enfermaria. A doutora então oferece alguns curativos para ajudar Aya, se quiser recuperar energia, escolha então a primeira opção.



Saia da enfermaria e suba. Você encontrará um policial caído. Fale com ele que, agonizando, lhe entregará a Locker Key, que é a chave para o seu armário, morrendo em seguida.



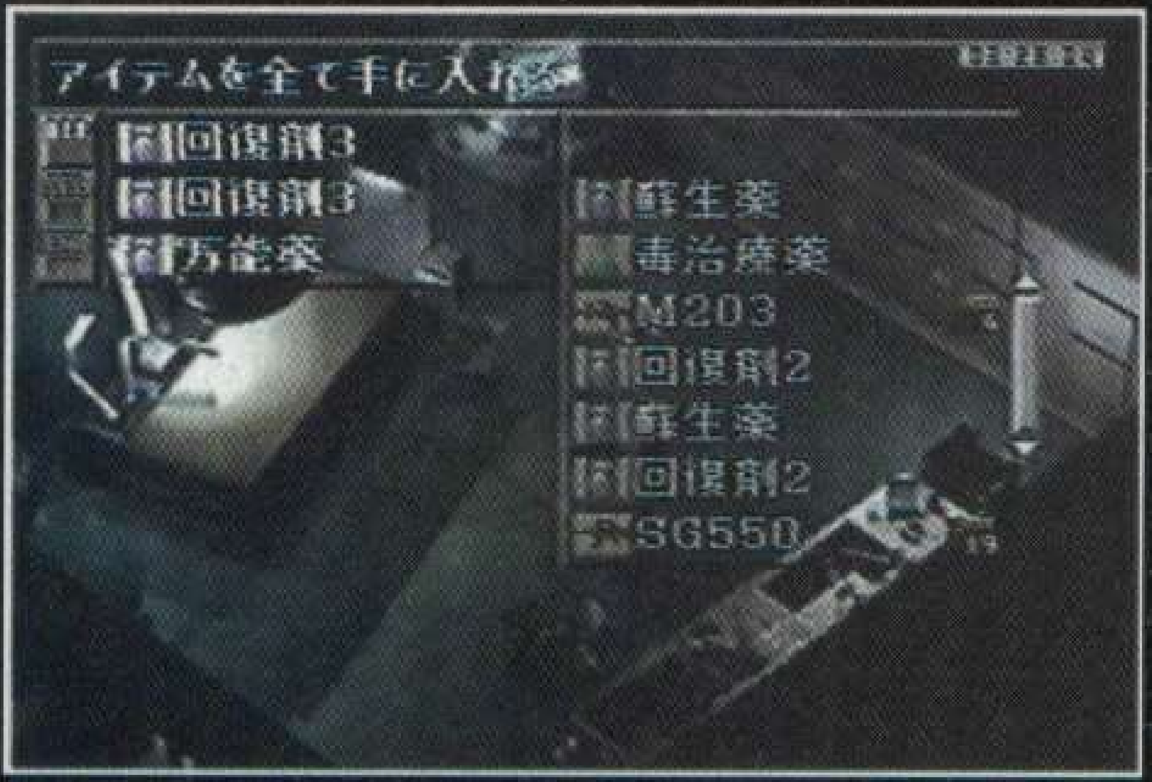
Lembra do armário trancado no vestiário? Então, desça para lá e, já que agora você possui a chave, abra-o para conseguir um Tra(ding)Ca(rd). Suba novamente depois disso.



Volte para o corredor onde está o policial morto que lhe entregou a Locker Key e, desta vez, suba para achar mais uma sala. Lá dentro você encontrará um monstro maior que os normais, esta é a fera que matou Torres, e ele está fazendo o mesmo com outro policial. Destrua-o, tomando cuidado com seus ataques de longo alcance que tiram um bocado de energia, e, com isso, ganhe um Rifle SG550. Agora peque o baú que está do lado direito da tela, contendo um Defense Power +2, e verifique o corpo do policial duas vezes para obter Bullets +6. Não saia desta sala ainda, verifique o canto superior direito e você encontrará uma passagem secreta que leva a uma outra sala.



Nesta pequena sala você vai encontrar mais um baú, contendo desta vez uma N Jacket. Agora volte para o corredor onde está o policial morto e prossiga pela direita.



Entre pela porta no final do corredor (não a da esquerda) e você encontrará o necrotério. Enfrente mais uma simples batalha aqui para ganhar duas Recovery Drug 3 e uma Almighty Medicine. Agora saia desta sala e entre na porta à esquerda, prosseguindo por mais um curto corredor para chegar onde estão Ben e Baker, encurralados pela terrível criatura.



Baker está ferido. Ben avisa Aya que aquela não mais é Sheeva, ela se tornou um monstro. Aya então vem com o manjado "Vamos lá! Sou eu quem você quer!".



CERBERUS: 400 HP (cabeça de baixo), 200 HP (cabeça da esquerda) e 300 HP (cabeça da direita)
São três alvos para você destruir, as três cabeças do monstro em que Sheeva se transformou, Cerberus. A cabeça do meio, que contém maior HP, é a cabeça que pode curar as outras, então é a que você deve destruir primeiro. Cerberus tem ainda três tipos de ataque. O primeiro é o ataque em que ele lança o corpo contra Aya. Facilmente desviado se você já estiver correndo para o lado quando ele iniciar este ataque. Se ele lançar o corpo e Aya estiver parada, ela não conseguirá desviar mesmo que comece a correr. Então fique se movimentando a batalha inteira. O outro ataque é um raio laranja. Você pode perceber claramente quando ele vai fazer este ataque, e então se preparar para correr no sentido horário ou anti-horário em volta de Cerberus. Com isso você tem tempo de sobra para desviar-se do raio, mas algumas vezes este cruza a téla inteira, então é bom que você faça desta maneira para ter mais tempo de desviar. O último ataque é um raio purpúreo que cobre praticamente a tela inteira. É praticamente impossível desviar deste ataque, a não ser que você esteja em um canto da sala e Cerberus no canto oposto. Então você será quase obrigado a tomar este dano. Use uma proteção que tenha Autoheal para prevenir uma morte súbita. Ataque somente depois de desviar de um ataque. Lembre-se de se concentrar primeiro na cabeça central e só depois nas outras duas. Se demorar demais, Cerberus vai bater em Aya enquanto ela ainda está atirando, então tente ser rápido. Depois de derrotá-lo, você vai ganhar a Handgun M9(rev).



Depois de derrotar a fera de três cabeças, corra para Baker e Ben. O chefe de polícia foi ferido enquanto protegia Ben, mas o garoto está bem. Neste momento chega Daniel desesperado por seu filho, perguntando o usual "está tudo bem?". Ben diz que o capitão Baker o estava protegendo, e Daniel agradece. Ben pede para Aya acabar com quem fez isso com Sheeva, seja lá quem for.

DIA 4: CONCEPÇÃO



No capitulo anterior Aya fez incríveis descobertas sobre suas mitocôndrias com a ajuda do cientista japonês Kunihiko Maeda, que veio a Manhattan para pesquisar este novo incidente envolvendo as mitocôndrias, pois presenciou algo parecido no Japão.
No final do terceiro episódio, Aya enfrentou a cadela Sheeva, que teve seu corpo mutacionado por mitocôndrias, tornando-se a horrorosa criatura Cerberus, para salvar o chefe Baker e Ben, o filho de Daniel Bo Dollis, policial de Nova York que perdeu sua esposa Loren durante o concerto de Melissa Pearce no Central Park.
Você começa na sala de Baker, onde os oficiais discutem o porque de Eve ter atacado a delegacia de Nova York. Chegando à conclusão de que Maeda deve saber de algo, Aya sai à procura do cientista.
Retornando para o corredor principal, desça as escadas e entre na sala de armas. Nos baús você vai encontrar a metralhadora MPK5 e uma Tool. Fale com Wein e aproveite para deixar alguns de seus itens guardados com ele.
Agora retorne para o corredor principal e suba as escadas para o segundo andar.
No andar de cima, suba as escadas à direita (de Aya), no topo existe uma porta. Neste local funciona o laboratório de criminalística, onde você deve encontrar Maeda. No laboratório, Daniel pergunta para Maeda porque Eve atacou a delegacia e Aya pergunta por que ela não se mostrou desta vez. "Aya: Eu sentia a presença dela aqui, mas logo que nós chegamos ela se foi."
"Maeda: Isto poderia ser apenas uma distração. Existe aqui por perto um banco de esperma ou um hospital que faça inseminação artificial?
Bem, eu não acho que o corpo de Eve vá resistir por muito tempo.
Exatamente agora as mitocôndrias são apenas parasitas no seu corpo."
"Daniel: Então ela vai tentar criar um ser supremo como ela tentou no Japão."
"Maeda responde: Eu temo por isso..."
"Daniel continua: Então, se nós conseguirmos pará-la, ela eventualmente vai morrer !
Eu conheço um doutor no Saint Francis Hospital especializado em inseminação artificial.."
Aya chama Maeda para ir com ela, e recebe de Daniel um grande "E quanto a mim !?". Aya explica que Daniel tem que tomar conta da delegacia na ausência do chefe Baker, que foi ferido por Sheeva e precisou ser socorrido. Você ganha o Bullets +30 de Daniel. No caminho para o hospital Aya e Kunihiko começam outra conversa:
"Aya: Aquela criatura que nasceu no Japão... O que aconteceu a ela ?"
"Maeda responde: Morreu junto com o cientista que era seu pai..."
"Aya pergunta: Como uma criatura como aquela pode morrer?"
"Maeda: Existe uma rebelião. As mitocôndrias passadas do pai não se conectaram com as de Eve.
Eles começaram a se deteriorar e o pai se manteve junto a ela, a carne se dissolveu e eles morreram."
"Aya: Mas era apenas um monstro !"
"Maeda: Eu acho que para ele era apenas sua criança..."
Ao chegar ao hospital Maeda entrega para Aya , o Mayokesuz, um sino que, segundo o cientista, afasta os maus espíritos.
Ao entrar no hospital, abra a porta da direita para encontrar Bullets+15 e uma Tool.
No hall de entrada ainda existe um baú com Bullets+15 e um telefone na escrivaninha para salvar seu progresso.

Seguindo pelo corredor, Aya vai ver outra visão de Maya. Entre pelo elevador do lado esquerdo, e quando estiver subindo, Eve irá cortar o cabo e você cairá no andar inferior.
Ao sair do elevador, Eve vai criar um curto que vai desligar todas as luzes do local, exceto as de emergência, claro!
Siga pelo corredor e entre na primeira porta à sua direita. Neste local, encontre o primeiro fusível (Fuse) e nos baús, pegue a Grenade Launcher M79 e Bullets+30.
Saia da sala pela outra porta no canto superior esquerdo da tela e encontre Maya novamente. Antes de segui-la, vá pelo corredor e entre na porta à direita para encontrar um baú com Defense Power +1.
Siga para cima e atravesse os panos para encontrar um baú com Recovery Drug 3, um telefone para salvar seu progresso e, na gaveta da escrivaninha, a Door Key (Autopsy Key).
Retorne para o corredor principal e use a Door Key para entrar na sala de autópsias e pegar uma Attack Power +1 e mais uma Tool.
Prosseguindo pela outra porta no canto superior, Aya vai encontrar a Blue Card Key em um cadáver caído no chão, um baú com uma B Vest e o segundo Fuse em cima do armário de primeiros socorros.
Agora retorne para o corredor e siga pelo caminho onde você viu Maya.
Neste local você verá novamente Maya na frente da caixa de força. Olhe o baú no canto esquerdo para encontrar a metralhadora Micro UZ.
Vá pelo caminho oposto ao da caixa de força para encontrar um Attack Power +1 perto dos escombros de uma escadaria.
Após pegar o item, entre na porta a direita neste novo corredor.
Dentro da sala, pegue a Tool no baú. Em seguida um "pequeno" monstro irá atacar Aya. Atire diretamente no corpo dele e destrua as bolas que ele lançar sobre você.
Depois de derrotar o monstro, pegue o terceiro Fuse, siga para caixa de força, coloque os três fusíveis, junte os cabos rompidos e depois é só ligar para que a energia elétrica retorne.
Volte para o elevador e retorne para o térreo, desta vez Aya verá duas garotinhas:
"Aya : Maya e Eu..."
Retorne para o hall principal, salve seu progresso e entre pela porta que se abriu.
Dentro da enfermaria, salve a enfermeira e um dos pacientes derrotando os monstros, depois pegue o PE Defense +1 ao lado das camas.
A enfermeira dirá que existe outra precisando de ajuda na sala de operações ao lado e ao entrar, Aya vai ter outra visão e vai se lembrar desta sala.
A enfermeira entregará a Aya o Green Card Key que dá acesso a áreas onde existem tanques de nitrogênio líquido e oxigênio. Antes de sair, pegue o Sp Jacket próximo a uma das camas da sala de operações. Retorne para o corredor dos elevadores e fale com a doutora.
Aya irá perguntar porque o hospital utiliza nitrogênio líquido e a doutora dirá que serve para várias funções, mas principalmente para manter o banco de esperma.
Aya precisa desligar as válvulas de nitrogênio que mantêm o banco de esperma para impedir que Eve a utilize para procriar.
Use o Green Card Key no leitor da parede ao lado de um dos elevadores.

Entre no acesso que se abriu e siga para a primeira porta a esquerda. Destrua o monstro, pegue o Bullets+30 e gire uma das válvulas. Saia desta sala e pegue o Recovery Drug no final do corredor.
Utilize o elevador e dirija-se ao décimo terceiro andar. Ao sair do elevador, vá para a porta da esquerda. Se quiser, pode olhar pela janela e dar uma olhadinha no edifício Chrysler. Dentro da próxima área, pegue uma Recovery Drug 3 em uma das mesas do lado direito, e o Rifle G3a3. Depois empurre uma das máquinas (aquela que possui uma enorme seta vermelha na parede) para revelar um botão que abre a porta para a próxima sala.
Nesta sala você vai encontrar uma Recovery Drug 2, continue prosseguindo e Aya vai encontrar a sala com o banco de esperma. Pegue os itens Bullets+30 e o Move Restriction Treatment Medicine nos baús em cima da mesa e da cadeira.
É, parece que Aya chegou tarde demais, os tambores do banco de esperma estão virados.
Mexendo nos arquivos espalhados pelo chão, Aya vai ter uma grande revelação.
"Aya: O que é isso ?
A lista HLA, Ben e Loren estão aqui também... é a mesma que estava no computador do Doutor Clamp. Os arquivos dos pacientes...
Mariko Brea ...
É o arquivo da minha mãe...
23 de dezembro de 1977...
Entrada de Mariko Brea depois de um acidente... pronunciada a morte por problemas cardíacos.
Maya Brea, a filha... a próxima página está perdida.
Melissa Pearce ! Só pode ser esta Melissa !!
23 de dezembro de 1977 - hospitalização de emergência - operação satisfatória.
Depois de seis meses liberada precisando de medicamentos do hospital.
Melissa e Maya entraram no hospital no mesmo dia... e foram operadas no... não.. Não pode ser!"
Após ter mexido nos arquivos, Aya terá pegado os itens Garakutta (Junk) e o Elevator Key.
Use o telefone em cima da mesa para salvar seu progresso.
Na porta da geladeira está escrito: "Esperma artificial - grupo de desenvolvimento coordenado por Hans Clamp"
Entre no elevador da sala anterior e assista a cena em CG, onde caças partem de um porta aviões e sobrevoam Manhattan à procura de Eve, mas sem ordem do governo americano para atacar.
No elevador Aya vai encontrar uma das cápsulas vazias do banco de esperma.
Aperte o botão no elevador e prepare-se para enfrentar mais um Subchefe.
Spider - HP: 450 (primeira parte) , 500 (segunda parte)
Inicialmente procure manter-se longe para não ser atingido pelas teias que a aranha lança sobre você.
A hora certa para atacar esta primeira parte é logo após a bola de fogo que faz com que o monstro fique sem ação por um breve período de tempo.
Na segunda parte, além da bola de fogo a aranha irá atacar quando Aya chegar muito perto, mas o esquema continua igual.
Depois que a aranha cair no buraco, Aya terá uma breve conversa com Eve.

"Eve: Então você encontrou este lugar..."
"Aya: Você quer usar esperma humano para dar vida a um último ser...!"
"Eve: Você é brilhante! A primeira rebelião ocorreu há muitos anos atrás em uma ilha no sudoeste.
Minha irmã cometeu o erro fatal ...
Eu sou mais evoluída do que minha irmã. Eu nunca irei cometer o mesmo erro...
Vocês organismos inferiores e precisam de máquinas para fazer seu trabalho..."
Depois desta frase, Eve controla as mitocôndrias de um dos pilotos dos caças americanos e faz com que eles se dirijam ao terraço do hospital.
Após a cena em CG, corra para o canto inferior esquerdo da tela e desça no andaime externo do prédio. No andaime, o cabo será solto e Aya cairá junto com uma aranha.
Mate a aranha e Aya puxará o freio e conseguirá parar o andaime- elevador a tempo.
Ao descer do elevador, Aya se encontrará com Daniel e Maeda que juntos seguirão para a delegacia.
No caminho, Daniel dirá que descobriu várias coisas sobre Clamp.
"Daniel: No passado, um médico foi despedido daquele hospital por sumir com a lista de pacientes.
Melissa foi vista entrando no museu tarde da noite em várias ocasiões."
Chegando à delegacia de polícia, vá falar com Wein e aproveite para ajustar seus itens, entregar a Garakutta e pegar o Bullets+30.
Vá até a sala de Baker para pegar mais informações com o detetive Warner, que irá confirmar tudo o que Daniel falou para Aya no carro.
Aya precisa deter Eve antes que uma nova criatura seja concebida e a destruição da raça humana tenha início.

DIA 5: LIBERAÇÃO



Este dia começa no mapa de NY, onde seu primeiro destino será a Warehouse.
Esta área é completamente opcional, mas nela você vai encontrar ótimos itens e também a arma mais forte do game.
Caso você não queira jogar nesta parte, basta ir direto para Chinatown e continuar o jogo.
Logo na entrada da warehouse (atrás da grade à direita) encontre o baú com a arma PPK e outro com uma Tool.
Na primeira parte do depósito, vasculhe os baús para encontrar um CM Protector, a arma M203 e a Warehouse Key, que está no chão.
Passe pela porta e prossiga pelo corredor até encontrar outra porta, onde existem mais três baús com itens Sp Protector, Rocket Bullets e no andaime de metal, o Attack power +2.
Nesta área ainda existe um telefone para sal-

var seu progresso.
Siga para a próxima sala usando a Warehouse Key, atravesse a ponte de metal e na próxima área pegue mais baús com Attack Power+2, Tool, Defense Power+2.
Desça pelo cabo do elevador ao norte e prepare-se para enfrentar o chefe.
Crab - HP: 856 (cabeça), 420 (garras)
É uma das criaturas mais complicadas do jogo e recomenda-se estar no Level 32 para poder destrui-lo facilmente.
Comece atirando em uma das garras e fique atirando até destrui-la, depois comece a atirar na outra e por fim, na cabeça.
Cuidado com o ataque de bolhas e de lasers que provocam bastante dano, mantenha-se em movimento e use o poder Haste para ficar mais rápido. Acabando com este chefe, Aya vai receber o Rocket Launcher AT4, o mais poderoso do game.
Antes de sair da fase, não se esqueça de pegar a Tool no canto superior esquerdo da tela, mas tome cuidado com o vapor que tira um bocado de energia.
Siga para Chinatown e avance pelas ruas. Quando chegar a segunda parte da tela, pegue o baú à esquerda para encontrar uma Recovery Drug 3, depois atravesse a rua para encontrar uma PE Defense +1 em um beco.
Na terceira parte entre por uma passagem à direita para encontrar uma Tool e a arma M1911A2.
Ao lado da entrada da passagem existe um telefone para salvar seu progresso e do outro lado da rua, outro baú com a arma M79.
Siga em frente até encontrar Maeda, nesta parte ao fundo existe um baú com Bullets+30.
Fale com Maeda que dirá que dentro do esgoto há algo parecido com carne podre.
Aya vai ganhar outro amuleto de Maeda, o Naritasan.
Entre no esgoto para investigar e percorra o labirinto da seguinte forma:
Desça as escadas e siga para sua esquerda, na interseção pegue o Bullets +15 e prossiga para baixo, no túnel pegue a Range +1. Na próxima interseção siga para sua esquerda e finalmente na outra interseção siga para baixo e no túnel pegue o Recovery Drug 3.
Este caminho é o único jeito de sair do túnel sem se perder, mas em compensação Aya perderá vários itens.
Nos túneis existem itens como: Almighty Tool Kit, Recovery Drug 4, Darkness Treatment Medicine, Defense Power +1, M203(rev 2), Cr Protector, Recovery Drug 2 e uma Tool.
Ao sair dos túneis, suba a escada de metal e pegue o baú com Club (rev3).
Ao chegar ao reservatório, veja uma cena em CG onde a "meleca" formada no Central Park está poluindo a água.
Após a cena, desça as escadas da direita para pegar um baú com Tool, depois retorne pelo caminho da esquerda e pegue o Recovery Drug 3 e suba as escadas.
Na sala de comando pegue o Bullets+30 e use o telefone para salvar o game.
Utilize o painel de comando para fechar as válvulas de água do reservatório e veja a "Meleca" fugindo pelos tubos.
Saia da sala de comando pela outra porta, atravesse o reservatório seco e dirija-se para o outro lado.
Atravessando a porta, Aya vai chegar à estação de Metrô, vasculhe a área da plataforma para encontrar uma CR Evade +1, uma Recovery Drug 3 e uma Range +2.
Em um dos orelhões da estação ao norte você pode salvar seu progresso.
Desça nos trilhos à esquerda, siga para o norte, pegue o Recovery Drug 3 e prepare-se para enfrentar mais um chefe.
Centipede - HP: 500 (primeiro estágio), 250(cabeça), 180(rabo) e 120 (cada parte do corpo)
Este chefe possui dois estágios, sendo que no primeiro ele possui três ataques. O primeiro deles é um ataque físico que provoca entre 32 e 52 de dano, o segundo é um ataque com raios elétricos que saem de sua cauda e no terceiro, ela lança coisas que logo caem sobre você.
Após completar um dano de 500 no monstro ele irá se dividir em quatro partes, que ficarão rodando constantemente em torno de Aya.
Mantenha-se atirando em apenas uma parte de cada vez para que ela seja destruida (recomenda-se começar pela cabeça e depois o rabo). Use o poder Haste para deixar Aya mais rápida.
Cuidado com o ataque em que as quatro partes atacam Aya em um único turno, procure ficar longe da cabeça ou ela pode envenenar Aya.
Este chefe não é complicado por isso a única dica é ficar atirando para valer.
Derrotando Centipede, Aya ganha dois Recovery Drug 3, um CR Evade +1 e a Grenade launcher M79-3.
Vá para a direita e entre em um dos vagões do metrô para pegar duas Tool e o B Protector.
Saia do túneis seguindo para o norte e pegue a Guard Key, no guarda que está no chão. Aya vai descobrir que a meleca se dirige para o museu.
Troque o CD e retorne todo o caminho até a plataforma do metrô. Salve seu progresso no orelhão e use a Guard Key para sair da estação pela escadaria que existe na plataforma (a porta é aquela que possui um "Exit" escrito na parte superior da tela).
Antes de ir para o museu, dê uma passadinha na delegacia para deixar o excesso de itens.
Ao entrar no museu, Aya verá uma pessoa entrando na porta da esquerda, antes de segui-la, salve o game no telefone.
Na próxima sala continue à esquerda e, antes de entrar na próxima sala, pegue o baú com Recovery Drug 3. Na segunda sala pegue o Recovery Drug 4 nos fósseis.
Passando pela terceira porta ao norte, Aya verá novamente o homem fujão; derrote os monstros e pegue os itens Recovery Drug 3 e a arma P220.
Retorne para o Lobby (hall principal) e siga o caminho para o norte e você encontrará algumas máquinas com perguntas sobre o museu.
A cada pergunta respondida corretamente Aya irá ganhar itens como prêmio.

1- Quantos animais estão escondidos ?
Resposta: 9 (última opção de resposta)
Continue avançando até encontrar uma sala com um escorpião e outra máquina de perguntas:
2- De onde se desenvolveram os nutrientes do primeiro organismo que viveu há 3.9 bilhões de anos atrás ?
Resp: Nitrogênio liberado por vulcões (segunda opção de resposta)
Para destruir o escorpião, procure manter-se ao lado dele atirando e desviando de seus ataques com as patas.
Nunca fique na frente dele ou você pode ser atingido por seu ferrão ou por um gás tóxico.
Ao chegar na sala da canoa, siga para a direita e antes de subir as escadas da próxima sala, pegue a arma M203 (rev3).
Siga pelo corredor e Aya vai encontrar uma sala com cabeças de pedra, quando tentar sair, monstros irão atacar.
Destrua os monstros e retorne para subir pela escada, no topo existe outra máquina de perguntas:

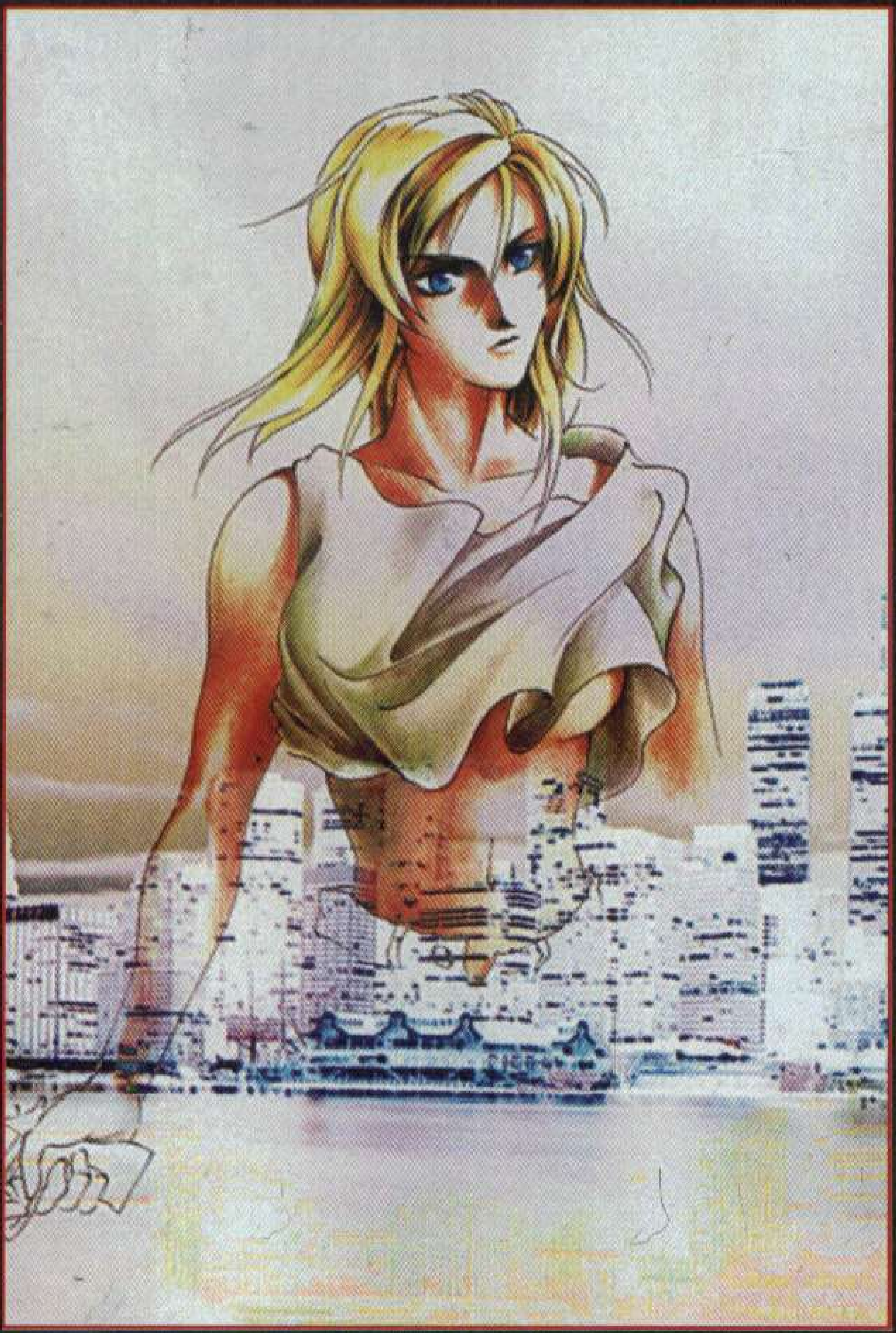
3- A mitocôndria criou ATP (adenosina trifosfato) junto com a célula. A quanta energia isso é equivalente?
Resp: 200000 V por cm3 (segunda opção de resposta)
Vasculhe esta sala para encontrar um CR Evade +1 e Defense Power +1, siga para o norte, veja a destruição que a "Meleca" fez no museu e passe pela outra porta.
Na parte externa do prédio desça a escada de metal e no andaime inferior pegue o Defense Power +1 no baú. Depois entre pela porta para pegar mais uma Tool atrás das cabeças de pedra. Retorne para o andaime, suba para o terceiro andar, entre na sala e encontre mais uma máquina de perguntas:
4- Com as mitocôndrias que usam oxigênio como nutrientes dentro do organismo e vivendo simbioticamente, as bactérias adquiriram uma tremenda quantidade de energia. Qual foi a conseqüência ?
Resp: Envelhecimento (Primeira opção de resposta)
Na próxima sala também existe uma máquina de perguntas:
5- Em 1987, Cann e Wilson criaram uma teoria de que os humanos teriam se originado da mitocôndria Eve. Qual organismo teria sido considerado a mitocôndria Eve ?
Resp: Uma fêmea africana (terceira opção de resposta)
Na área seguinte siga para a entrada que está à direita. Um enorme pterodáctilo irá atacar Aya, mate-o facilmente e pegue o Recovery Drug 4 no baú.
Atravesse o corredor e saia na próxima área, mas não desça as escadas, atravesse a porta a esquerda para sair na sala com a janela quebrada. Atravesse-a e na parte externa, desça para o andar inferior.
Entre na próxima janela e avance pelas salas e pegue os baús com Defense Power+1 e uma Tool dentro de uma tenda escrito "Museum Shop".
Avance até chegar em uma área grande com um tapete vermelho e então dirija-se para a porta ao norte, onde Aya vai encontrar a sala de segurança. Nesta sala existe um telefone para salvar seu progresso e uma alavanca ao lado dos monitores para desativar os alarmes de segurança. Nos monitores você pode ver Eve em uma das salas. Entre no elevador deste local e vá para o quarto andar para encontrar mais baús com itens como arma M500, Toole Darkness Treatment Medicine.
Retorne para a sala de segurança e saia para ver uma cena em que o esqueleto do tiranossauro ganha vida. Depois retorne até a sala de Clamp (aquela onde Maeda explica as teorias e onde a lista HLA foi encontrada.), basta retornar o caminho até a área onde está a sala

com uma porta semi aberta. (área do elevador)
Entrando na sala de Clamp, Aya vai encontrar Maeda que dará a ela uma arma que segundo ele se mostrará eficaz contra Eve.
Conversando com Aya, o cientista dirá que descobriu no freezer do laboratório o sangue de uma tal de Maya cujo código de acesso era Eve.
Além disso, o vidro de esperma roubado segundo Maeda, é um novo tipo criado sem mitocôndrias, apenas com o núcleo.
"Aya: Então para que serve a lista HLA? "
Neste momento Clamp entra na sala.
"Clamp: Sua existência ordinária nunca compreenderá meu nível de desenvolvimento..."
"Aya: Professor , eu estou te prendendo como líder desta operação."
O que você acha ...Isso não é algo que você possa fugir?!"
"Clamp: Você é patética, Brea.
Porque se opõe ao domínio humano e recita leis sem sentido...
Eles são sem sentido, você entende ?!" diz Clamp avançando sobre Aya.
"Clamp: Hahahahah...Eu acho que você não contou a seus amigos ...Sua... mitocôndria tem poderes especiais, não é isso... Aya...?
Mas tristemente você ainda mantém a forma humana, não é ?"
"Aya: Você pode dizer tudo o que quiser, mas estou aqui para prender você, professor Clamp."
"Clamp: Eu não vou deixar que você interfira com Eve, está me ouvindo ?! Você entendeu?!"
Neste momento Aya se distrai e Clamp avança para cima dela, mas felizmente Daniel chega e nocauteia o professor.
"Aya: Obrigado, Daniel, eu não tinha visto o bisturi."
Depois que Clamp fica consciente, outra conversa tem início.
"Clamp: ...Dollis ao resgate , eh...?
Oficial Dollis porque não atirou em mim ?"
"Daniel: O quê?"
"Clamp: Eu sei que você me odeia ..."
"Daniel: O que você quer que eu diga, huh?! Claro que eu te odeio ! Por causa de você Loren...!!"
"Clamp: Loren...? Hmm, então eu vejo que o seu garoto conseguiu escapar..."
"Daniel: Você... !!!... Eu deveria ter matado você antes !Algum dia você vai pagar por isso!!!"
Depois disso Aya pergunta para Clamp o que ele pretende com estas experiências com mitocôndrias.
"Clamp: Hahahahahh Você irá amar isso?
Eu estou esperando pelo nascimento do último ser... As mitocôndrias foram passadas pela mãe mas você vê... traços do pai em quantidades mínimas... De acordo com Eve, sua irmã no Japão foi incapaz de atingir seu último objetivo porque as mitocôndrias do pai causaram uma rebelião.
Para Eve ter sucesso desta vez, eu criei um esperma sem o DNA da mitocôndria masculina... a criação foi um sucesso... Eve agora está grávida no corpo de Melissa..."
Depois destas palavras, Daniel, Maeda e Aya ficam realmente decididos a destruir Eve a qualquer custo.
Clamp em um ato bastante estúpido se entrega a Eve, dizendo que está pronto para ela, achando que vai sofrer alguma mutação, mas apenas consegue entrar em combustão espontânea.
Daniel e Maeda fogem rapidamente enquanto Aya tenta socorrer Clamp consumido por sua própria experiência.
"Clamp: Por quê...? Porque ficar aqui e tentar me salvar...?"
"Aya: Primeiro de tudo, eu sou uma policial e este é meu trabalho... e depois eu sou humana..."
"Clamp: Como eu disse, humanos são patéticos..."
Pegue a Clamp Key e siga pela porta ao lado do elevador para encontrar mais uma máquina de perguntas:
6- 25 milhões de anos atrás, o oxigênio foi acrescido no ar por ?
Resp: Fotossíntese por bactérias (primeira opção de resposta).
Com a chave, Aya pode avançar por áreas novas para pegar itens. Logo após a sala onde havia a máquina de perguntas suba a escada para enfrentar um sub-chefe de fase.
Triceratops
HP: 750 (primeiro estágio), 900 (segundo estágio)
Este sub-chefe possui dois ataques, no primeiro ele avança sobre você provocando um ataque físico e no segundo provoca uma descarga elétrica que quase sempre atinge Aya.
As investidas do Triceratops são fáceis de desviar, basta manter-se em movimento e desviar na hora certa. Quando ele perder bastante dano vai começar a avançar mais sobre Aya.
A descarga elétrica é um dos ataques mais complicados para se desviar, pois os raios giram em torno da sala. Para se ter a chance de desviar algumas vezes Aya precisa se manter dentro da circunferência do raio para que ele não a atinja.
A única dica é desviar e atirar.....
Depois de matar a criatura, retorne para o lobby, salve o game e siga novamente para a sala do Triceratops e vá para o Sul. Aya vai ser jogada para o andar de baixo, pegue os baús com Bullets+30 e Recovery Drug 4 e prepare-se para mais um sub-chefe.
T-Rex
HP:2400
No início ele irá lançar chamas que cobrem praticamente toda a tela, com exceção de uma das áreas laterais, procure se manter nestes locais para não ser atingido.
Algumas vezes o T-Rex vai atirar raios que saem do rabo e que causam 76 HP de dano em Aya.
Um ataque certeiro com chamas pode atingir Aya várias vezes sendo que cada uma causa 150 HP de dano e um total de 750HP se ficar na frente do fogo. O ataque Revalate é muito eficaz neste monstro chegando a causar 1645 HP de dano se você tiver 34 pontos de PEnergy.
Destruindo este chefe, Aya ganha a arma M8000 Handgun.
Retorne novamente para o lobby e salve o jogo. Vá novamente para a sala do Triceratops e siga para o sul, desta vez pela porta.
Depois do terremoto em CG, Aya vai estar em uma área cheia de "Meleca". Entre pelo vidro atrás de Aya e pegue os itens arma M9-3 e uma Tool.
Suba as escadas e atravesse a porta para encontrar Eve e assistir em CG a gestação da criatura. Aya exita em atirar em Eve, que foge ajudada pelo "gigante de Meleca".
Aya sai do museu e encontra-se com Daniel e Maeda, que juntos vão para o carro, onde novamente são feitas novas revelações.
Melissa estava tomando medicamentos chamados de imunosupressores. Depois do acidente envolvendo a família de Aya, Hans Clamp utilizou um dos rins de Maya, irmã de Aya , para transplantá-los em Melissa, que tinha problemas congênitos nos rins.
Eve cultivou os rins e destruiu o cérebro de Maya que era usada como hospedeiro da mitocôndria elemental.
Os imunosupressores eram usados como catalizadores para causar mudanças nas substâncias do corpo.
Segundo Maeda, o caso ocorrido no Japão também tinha acontecido da mesma forma, ou seja, uma garota foi atacada pela mitocôndria Eve após um transplante de rins.
A lista HLA era necessária para se obter a compatibilidade dos órgãos para transplante.
A mitocôndria elemental vivia simbioticamente com outras células, por isso necessitava de medicamentos para controlar a imunidade e impedir a rejeição. Daniel conta que Eve controlou seu espécime (neste caso Melissa) e provocou mudanças no corpo e aí começa a parte da ópera...
Os medicamentos tornaram Melissa fraca de modo que Eve pudesse finalmente tomar seu corpo físico.
Após toda essa explicação, o almirante do porta aviões da marinha americana permite um novo movimento de tropas para impedir que Eve chegue até a estátua da liberdade. (mais uma ótima cena em CG)
A cena mostra o "Monstro Meleca" formando uma barreira para proteger o nascimento do último ser.
Daniel grita o nome de Loren sua mulher que tornou-se apenas parte da "Meleca".
Um helicóptero da marinha vem à procura de Aya, pois é a única pessoa capaz de deter Eve.
Depois de muita conversa, outra cena em CG mostra Aya, indo de helicóptero para o confronto final com Eve.
Aya precisa fazer isso por Maya, por Loren e por todas as pessoas que ela ama e tem o dever de defender.
Haverá um momento em que você poderá salvar seu progresso.
As mitocôndrias derrubam a estátua da liberdade e Aya vai parar na base da estátua. Neste local começa o confronto final com Eve.
Eve 1
HP: 1900 (topo), 1750 (centro), 1600(abaixo)
Nesta primeira parte você vai precisar de uma arma com Burst Attack, ou seja uma Shotgun que produza danos nas três partes simultaneamente.
Se você tiver completado a fase Warehouse e estiver com o lança- mísseis AT4, esta é a hora certa para usá-lo. O golpe Revalate, produz danos enormes em Eve, mas lembre-se, toda a vez que usar esta "magia", sua barra de Parasite Energy vai para zero. Ela possui vários ataques, onde na maioria das vezes você vai precisar se afastar para poder desviar. A parte de baixo é a que possui menos HP, comece atacando por este alvo.
Depois de vencê-la ela vai mudar de forma novamente.
Eve 2
HP: 2200

Essa nova aparição de Eve se move rapidamente, por isso mantenha Aya em movimento. Um dos ataques de Eve é um rápido ataque físico, onde Aya é atingida várias vezes.
Em outro ataque Eve pode paralisar Aya, ou a tornar lenta, então use o Haste.
No último ataque ela vai lançar bolas de energia sobre Aya.
Use o ataque Revalate que pode provocar um dano de até 1834 de HP. Derrotando-a, é o fim do dia 5.

DIA 6: EVOLUÇÃO





O dia começa com Aya em um dos cruzadores da marinha. Entre no cruzador e fale com Wein, deixando o excesso de equipamento e pegando o necessário. Pegue vários Recovery Drug 4 e mais itens com o oficial que guarda a porta. Salve seu progresso no telefone e saia. Aya vai sentir a presença do último ser e a energia das mitocôndrias na base da estátua vão ficar fora de controle.
Aya vai ficar para acabar com o último ser e Maeda quer entregar algo para ela, mas Daniel não deixa, achando que possa ser outro daqueles amuletos.
O bebê de Eve avança sobre o barco e a última batalha tem início...
Ultimate Being
HP: 1500
Esta parte é fácil, basta atirar pra valer e manter-se longe quando ele emanar suas ondas de choque.
Existe um ataque que faz com que seu HP vá para 1, mas ele usa muito ocasionalmente.
Ultimate being 2
HP: 1500 (topo), 950 (abaixo)
Cuidado com os lasers que ele lança, procure ficar bem próximo do bicho de modo a permanecer no meio dos raios.
Quando o monstro se separar, preocupe-se com o grande laser que a parte que está no chão lança sobre você e procure tomar cuidado com a parte aérea. Se a parte que está no chão for derrotada, a que está no ar também será...

Ultimate being 3
HP: 3500
A forma mais poderosa do monstro, utilize o Revalate e o lança mísseis AT4 (se tiver?!) para causar estragos no monstro.
Esta criatura possui uma infinidade de golpes que fazem muito dano, às vezes, até deixando seu HP com 1.
Dois dos seus golpes são possíveis de se desviar. O primeiro deles é um ataque físico, quando ele atingir o primeiro ataque mova-se rapidamente para desviar-se do segundo. O outro é o das bolas de fogo, você precisa estar próximo do monstro para perder apenas 15 de HP.

Ultimate Being 4
HP: 8000
Os ataques desta última forma são bem lentos e tiram no máximo 15 Hp de Aya.
Fique atirando no monstro até aparecer a cena em que Daniel descobre que Maeda estava querendo dar a Aya uma arma com munição especial feita de suas próprias células.
Daniel pega a arma, joga-a para Aya e se joga do helicóptero que entra em combustão espontânea e cai no mar. Esta arma provoca 999 HP de dano, então, destrua o monstro.
Depois de derrotado, o monstro passará a se arrastar atrás de Aya, entre no cruzador e veja o mapa que leva ao engine room.
Faça o seguinte: No corredor vire à esquerda, entre pela primeira porta, desça as escadas e entre na porta no fim da escada. Siga para a primeira esquerda, desça as escadas de metal e na sala de máquinas ative o gerador, contorne o motor (Aya não atravessa por cima dos canos...) e suba as escadas. Continue avançando pelas portas até encontrar a saída, onde o cruzador explode e Aya cai no mar.
Conversando com Maeda e Daniel, Aya descobre que seus poderes vieram do transplante da córnea do olho direito, que Aya recebeu de sua irmã.
Vendo o pôr do sol, Aya pensa nas palavras de Maeda:
"A Terra é como um ser vivo e nós humanos somos como parasitas fora de controle, dominando tudo e quebrando toda essência de equilíbrio, esta definitivamente será nossa destruição..."
No final Aya, Maeda, Daniel e Ben vão terminar de assistir a ópera e Aya faz com que os olhos de toda a platéia brilhem usando seus poderes...

Terminando o game, a opção EX Game se abrirá, onde você poderá entrar no edifício da Chrysler para encontrar Maya, que não está morta (e viveu todos estes anos sem rins nem córneas !?) e é a verdadeira Eve.
Para entrar no prédio você precisa estar com um nível de experiência superior a 30, para conseguir destruir os monstros que são mais poderosos.
O final desta parte não possui cenas em CG, tremenda decepção.



EDITORA CANAÃ é uma marca registrada da EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. Rua Iapó, 342 - Casa Verde - CEP 02512-020 - São Paulo - SP - FONE: (011) 857-4602 Inscrita no CGC N. 01.006.681/0001-68 Distribuição para todo o Brasil: DIPRESS - Rua Américo Vespúcio, n. 800 - CEP 06273-070 - Osasco - SP Bureau: NDR - Impressão e acabamento: CL ARTES GRÁFICAS LTDA. E-Mail: canaa@node1.com.br

A revista **WORLD GAMES** é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - CEP 05060-000 - São Paulo - SP - CONSULTORES: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATORES: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Opera Graphica - Email: progames@node1.com.br

GAMERS É PARA QUEM FERA

PEÇA JÁ!



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

Mande cheque nominal, vale-postal ou cheque-correio no valor total de seu pedido para **EDITORA ESCALA LTDA.** Caixa Postal 16.381, São Paulo - SP, CEP 02599-970. Não é necessário recortar essa revista. Basta enviar cópia xerox desta página ou uma lista dos produtos (sempre informando os códigos) que você deseja. Você receberá as revistas em sua casa sem nenhuma outra despesa.



PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707-L.104-BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444